no.215
1983年 7/1
ゲームマシン
アミューズメント通信
JULY 1, 1983
毎月２回（１日・15日）発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

TVゲームコピーの刑事事件

日本初の公判開始

ファルコン、ドリーム両グループとも

被告側は著作権否定、無罪主張

TVゲーム機のゲームソフトを固定したPCボードを無断複製（コピー）したとして、一月二十八日までにコピー業者ら三名が逮捕された事件は、二月十八日までに三社、四名の計七名が主に著作権法違反で起訴され、このほど三名と四名の二グループでそれぞれ公判が開始されるに至った。初公判で被告らはTVゲームの著作権を否定し、無罪を主張しており、今後の公判の進行が注目されている。

TVゲームの無断複製で刑事責任問う初のケース

この刑事事件はTVゲーム機「ドンキーコング・ジュニア」に関して、オリジナルメーカーである任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）が、無断コピー品が製造販売されているとして告訴したのを受けて、大阪府警捜査二課と羽曳野署が捜査を進めていたもの。この間、同様に告訴していたアイレム㈱（本社大阪、高嶋哲社長）が一月末ごろ告訴を取下げるというハプニングがあって、アイレム「ムーンパトロール」関係のコピー事件の捜査は打ち切られた。

任天堂の告訴に基づき捜査当局は、これらのコピー品の製造などはTVゲーム機中のゲームソフト（コンピューター・プログラム）を著作物とした昨年十二月六日の東京地方裁判所判決によると著作権侵害に当たる――と断定、これらのコピー品を製造などした業者らを次々と逮捕ないし取調べ、二月初めごろから送検し始めた。その結果、大阪地検堺支部は、TVゲーム機「ドンキーコング・ジュニア」の無断コピー品を製造販売したとして、主に著作権法違反を理由に、二月十六日付で㈲ドリーム（本社東京）と、同社の遠藤宏志代表取締役、渡辺善夫取締役の三名を、また十八日付で㈱ファルコン（本社東京）と同社の井上治雄代表取締役、㈱キョウエイ（本社東京）と同社の阿蛭源二代表取締役の四名をそれぞれ起訴した。

このうち会社も起訴されているのは、いわゆる「両罰規定」によるもの。法人の代表者などがその法人の業務として違法行為をした場合、行為者だけでなくその法人にも罰金刑を科すというもので、著作権法では第百二十四条に規定している。

これらの起訴に基づき大阪地方裁判所堺支部でそれぞれ初公判が開始された。まず五月二十三日にはドリーム関係三被告について、六月一日にはファルコン、キョウエイ関係四被告について第一回公判がそれぞれ開かれ、いずれも人定質問、起訴状朗読、罪状認否、検察側冒頭陳述、証拠提出が行なわれた。

わが国で最初にＴＶゲームコピー刑事事件を審理することになった大阪地方裁判所堺支部（ファルコン、ドリーム両グループとも新崎裁判官が担当している）

ドリーム関係は、起訴状によると、被告らは任天堂「ドンキーコング・ジュニア」のコピーPCボードなどを五十七年八月から十一月にかけ製造し、日精商事㈱などに約七千台分販売した――というもの。これに対し弁護側は、①TVゲームの著作権は十分確立していない、②五十七年十一月に任天堂と和解している――として無罪を主張した。検察側から証拠品として、コピーボード、インストラクションカード、帳簿類（以上は被告側も同意）などが提出され、証人については双方から申請が提出された。

ファルコン関係は、起訴状によると、ファルコンとキョウエイは共同で、「ドンキーコング・ジュニア」のコピーボードなどを五十七年八月から十二月にかけ製造、日精商事などに約五千台分販売した――というもの。これに対し弁護側は、ファルコン側が①共同して行なっていない、②同TVゲームが著作権対象であることとその権利者が任天堂であることを知らなかった、③一〇〇％コピーしていない（九〇％コピーした）、④著作権は侵害していない――と無罪を主張し、キョウエイ側は、販売はしたが製造していない、と同様に無罪を主張した。検察側から証拠品としてコピーボード（一枚ものと二枚もの）、帳簿類（以上はほぼ全部被告側も同意）などが提出された。次回公判までに弁護側は証人ならびに証拠申請をしたいとしている。

これらの初公判で、被告らはいずれも、TVゲームの著作権を否定しており、民事でTVゲームのプログラムとしての著作権は東京、横浜各地裁判決で確立したとは言え、改めて刑事公判でTVゲームの著作権の有無が問われることになった。民事でTVゲームのプログラムを著作物として認めた判決がすでに出ている以上、被告側はかなり不利な立場にあると言えるが、あえて争うとの姿勢を示しており、今後の公判の進行が注目されている。

なお任天堂では、以上の刑事事件とは別に、ファルコンを相手どって京都地方裁判所に昨年十月に訴訟を起している。これは任天堂によると、同社「ドンキーコング・ジュニア」の無断コピー品をファルコンが大量に製造販売などしたので、その製造などの禁止と総額約一億九千万円の損害賠償を求める――というもので、すでに同地裁で審理が進められている。

ソフトウェア保護立法に向けて

AM業界からも意見

通産省・ソフトウェア委員会に対しJAMMAが

通産省はコンピューターのソフトウェア（プログラム）保護の方向で、新立法の検討を含む総合的な検討を進めており、関係業界からの意見聴取も進行中である。こうした過程の中、六月二十八日に、AM業界から日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の中村雅哉会長が意見を述べることになっており、TVゲームのコピー防止を含めたソフトウェア保護などを業界サイドとして訴えていくことになっている。

通産省ではコンピューターのプログラムなどソフトウェアをめぐる紛争が表面化してきている現状を踏まえ、ソフトウェアの法的保護を立法、行政の立場から進めることにより、ソフトウェア関連産業の発展を促進しよう――との立場からソフトウェア保護についてさまざまに検討を進めている。これは通産省が常設している産業構造審議会の情報産業部会が、その下に「ソフトウェア基盤整備小委員会」（加藤一郎委員長＝成城学園学園長）を設け、この小委員会が中心となって具体的に検討を進めているもの。これら審議会組織は、学識経験者などにより構成されているうえ、審議過程で各関係者（産業上は業界代表者など）の意見を聴取するなど、広く深く実質審議をするのが目的となっている。その結果通産省は審議会答申を受けて、立法なり行政面へと作業を進めることで産業の健全な発展を促すことになっている。

ソフトウェア基盤整備小委員会は一月二十八日に設置され、同委員会は実態経済上ソフトウェア開発者の開発成果を正当に保護する一方、社会全体の効率的な情報化に必要な技術や開発成果の円滑な利用、移転を配慮して、ソフトウェア開発者の適正な権利保護をめざす方針をすでに固めている。しかしながら、著作権法、特許法など既存の法制度の見直し、ソフトウェア権に特有のさまざまな諸問題、国際的見地から見た調整――など検討事項は山積しており、現在はあくまで検討中であって新立法なり法改正など具体的な方針は固まっていないとされている。

この過程で、ソフトウェア保護をめぐる諸問題に関して、ソフトウェア関係業界からの意見聴取が開始されており、五月三十一日には㈳ソフトウェア産業振興協会と㈳日本情報センター協会から同委員会に意見が述べられている。AM業界からはJAMMAの中村会長が六月二十八日に開かれる同委員会に出席し、AM業界サイドの総括的意見を述べることになっている。とくにAM業界は、TVゲームにおいてコンピューター利用技術を最も大量かつ高度に行なっており、しかも法的保護を求めてすでに数多くの法的手続きを進めてきており、しかもその結果昨年十二月六日の東京地裁判決などの成果を挙げてきている――などの点でその意見陳述は最も注目されるもののひとつとなっている。

なお通産省筋によれば「ソフトウェア権法」（仮称）の立法化が有力とされており、その場合この新立法のもとでソフトウェアは、①方式主義により登録されるが、権利発生は開発が完了した時点とする。②複製権、使用権、改変権などはソフトウェア権者に属し、許諾方式を採用する、③権利侵害に対して損害賠償権のほか罰則も設ける――などが考えられているが、まだ具体的な段階でないのが実情のようである。また文化庁でも一月二十五日、著作権審議会のもとに特別委員会を設置し、ソフトウェア著作権を含めた最近の著作権問題の解決に当たるべく、法改正を含めた総合的な検討を進めている。

29めん ベストヒット25

押収台数10.7倍（前年比）

警察庁、57年中のG機賭博検挙状況を発表

圧倒的なポーカーゲーム機

警察庁ではこのほど、昨年一年間におけるギャンブルマシンによる賭博犯の検挙状況をまとめたが、TVポーカーゲーム機による賭博犯が目立っており、とくに五十七年に入って全国に蔓延したことが指摘されている。これに伴なう賭博犯検挙状況も件数で前年比約三・八倍、人員で約四・八倍、そして押収賭金は約八・四倍になるなど、驚異的な増加率を示しており、同庁では引続き取締りを強化するとともに、先制的な取締りを行い早期に違法行為の芽を摘みとる体制づくりを進めるとしている。

問題多いゲームとばく喫茶 違法メダルゲーム場も10%

ギャンブル機による賭博犯は昨年から今年にかけ、取締り当局である警察内部の汚職事件まで引き起したほど目立っているが、警察庁では昨年十二月までの一年間における検挙状況などをまとめた。これは「五十七年中における風俗環境の特徴的傾向」の中で明らかにしたもので、ギャンブル機賭博犯については次のとおりとなっている。

五十七年中にギャンブル機を使った賭博犯の検挙状況は、検挙件数千八百七十件（前年比約三・八倍）、検挙人員一万二百五十三人（同四・一倍）、検挙営業所数千八百五十八軒（同四・〇倍）、押収機械台数一万三千四百八十三台（同一〇・七倍）そして押収賭金約九億五千九百四十万円（同八・四倍）となった。これらはここ数年間の推移から見ると、ケタはずれの急増ぶりであり、いかに急激に全国的にギャンブル機賭博犯が蔓延したかがうかがわれる。

証拠品として押収されたギャンブル機のうち、機種別に区分した場合いわゆるポーカーゲーム機などのTVギャンブル機は一万二千三百十六台と全体の九一・三%を占めた。これまで賭博犯に使用されるギャンブル機はスロットマシン、電光点滅式が主流を占めていたが、五十六年ごろからポーカー、競馬などのTVギャンブル機が急速に勢いをつけ、全国に広がっていき、とくにポーカーゲームが圧倒的になったことがこれで裏付けられたことになる。

検挙された営業所のうち、業態別に区分した場合、ゲーム喫茶など喫茶店が千二百三十六軒（全体の六六・五%）と最も多い。次いでスナックの二百七十軒（同一四・五%）、メダルゲーム場の百八十五軒（同一〇・〇%）、食堂・レストランの五十七軒（同三・一%）、その他百十軒（同五・九%）となっている。このうち「メダルゲーム場」は一定数のギャンブル機（メダルゲーム機）を設置している専業ゲーム場で、検挙軒数としては前年の三百八軒と比べると四〇%減少したが、これは本来守られるべき「メダルゲーム場運営基準」を無視する傾向が業界サイドでいぜん強いことと、違法メダルゲームからさらにクレジット式（メダルではなく点数をもとに換金するなどの例）へとエスカレートしてきているためと考えられている。

とくにクレジット式ポーカーなどTVギャンブル機に見られるような、新しい形態の違法行為に対しては、先制的な取締りを行い早期に違法行為の芽を摘みとる必要が同庁によって指摘されている。同庁ではギャンブル機による賭博犯などに対する取締りをさらに強化するとともに、こうした違法行為に対する早期対応のための体制づくりを進めるとしている。

来年のNAOショーは新宿NSビルで 2月14・15日に

今年のショーで実質1500万円の利益

NAO（本部東京、内田博会長）では第十一回理事会において三月に開かれた"NAOショー"に関する決算などの報告を行なうとともに、来年開くNAOショーの日程なども決めた。

今年のNAOショー「1983年NAOアミューズメント・エキスポ」についての報告によると、収支決算総額が約二千九百万円で約三百万円の剰余金となっているが、事実入金があって入金が計上されず出金のみ計上されている「懇親会費」約五百五十万円、よくわからない「G対策広報費」三百万円があり、合わせて実質約千五百万円の利益があったことになる。

また入場者数は初日三千五百人、二日目四千人の延べ入場者数が七千五百人となっているが、収支決算によると一般入場者（一人千円）が六百五十一人、優待入場者（一人五百円）が二千二百十五人となっており、実質入場者数は約二千九百人であったことが確認された。これらの矛盾点については、なにひとつ説明されていない。

次回のNAOショーについては来年二月十四日と十五日の二日間、今年と同じ東京・新宿の新宿NSビル地下展示場にて開かれることになった。

なおNAOショーはもともと東京に固定するのでなく地方でも開くことになっていたが、一応白紙に戻し、毎回東京で開くことを原則として、東京での実施に不都合が生じた場合のみ地方（大阪、福岡など）で開催するということが承認された。来年のショーの具体的な開催要領はNAOのショー委員会（メンバーなどは前回どおりのもよう）で検討していくことになっている。

今後は綱領作成へ

NAO広域OP部会が再スタート

日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）では四月二十七日、東京・霞が関で「広域オペレーター部会」の第六回会合を開き、大手オペレーターが各地でNAO支部と連けいするに際して「地方連絡会」を設けることなどを話し合った。

これは山田俊夫部会長（東洋娯楽機）のもとでの初会合。同部会は発足以来、どちらかというと抽象的な議論に終始してきたもようであるが、今後は文書化して"綱領的なもの"を作成のうえNAO理事会の承認を得ることにするらしい。

第21回アミューズメントマシンショー に名称決定

2協会で引継ぐ形に

九月下旬東京で開かれるJAMMA/JAPEAショーは結局「第二十一回アミューズメントマシン（AM）ショー」として、従来のAMショーをテーマ、デザインを含め引継ぐ形になることがこのほど決った。

JAMMAがJAPEAと変則的ながら、共催することになって以来、やっと秋のショーに関する動きが本格化したことになるが、JAMMA内に設置されたショー委員会事務局によると、ショー委員会のメンバーは次のとおりとなった。委員長は中村雅哉会長、副委員長は中西昭雄副会長。委員はJAMMAの全理事十二名とJAPEAの副会長二名の計十四名で、このほかJAMMA監事二名がショー委員会とは別にショーの会計監査の役に当たる（既報は上記のとおり訂正される）。

五月二十七日にこのショー委員会の第一回会合が開かれ、同委員会の下に「実行委員会」を設け、これに実務的業務のほとんどを委ねることを決めている。そのメンバーはショー委員会社から各一名派遣されることも確認された。しかしその後の実行委員会には、ショー委員会社のうち一社が脱け、委員会社以外から二社が追加で入る形へと移ってきている。結局のところショー実行委員会のメンバーは次のとおり十五名となった（敬称略、社名略称）。

委員長＝日南香（JAMMA）、副委員長＝市瀬龍男（ナムコ）。

委員＝奥宮幸雄（関西精機）、加藤繁一（加藤鈑金）、川合章視（タイトー）、佐々木耕太郎（カワクス）、神保宏司（データイースト）、仲真良信（コナミ）、石倉慎一（エスコ）、別所直鋼（ユニバーサル）、三輪一郎（セガ社）＝以上JAMMA。大倉治（大倉産業）、真砂光生（真砂産業）＝以上JAPEA。山縣宗夫（出版局）、小川豪夫（フジヤ）以上追加。

出展社は2協会会員に限定

展示場はメダルなど4区分

実行委員会は六月二日に第一回、六月十六日に第二回会合をそれぞれ開いて、会場計画、開催要領、出展募集など主な点を決めるところまできた。

まず第一回会合は、ショーの会場となる東京流通センター（TRC）で開かれ、展示会場を視察した後会議となったが、晴海からTRCへと会場を移して初めての試みだけに会場計画などの概要について検討するにとどまった。またショーの名称などについてはNAOと交渉することになった。

第二回会合は永田町TBRビルで開かれ、懸念の名称を含め、会場計画などかなり多くのことが決まった。その主なものは次のとおり。

ショーの名称は「第二十一回アミューズメントマシン（AM）ショー」となり、従来のAMショーを引継ぐ形になった。AMショーのマーク、テーマも引継がれる。これに関して、今回から共催から脱けた形になるNAOの了解は得たとしている。このAMショーに出展するには、主催者であるJAMMAかJAPEAの会員でなければならないことになった。

TRCの会場は第一展示場（二階全フロア、四、四九三平方㍍）、第二展示場（一階一、九八四平方㍍、二階一、九八九平方㍍）の全部（計八、四六六平方㍍）を使用し、これを展示内容により四つのゾーンに区分する。四区分とはアーケードゲーム（と他の三ゾーンに含まれないもの）、メダルゲーム、乗物機（遊園施設を含む）、出版関係。乗物機、出版の各ゾーンは第二展示場一階に設けられる（乗物機は床の加重強度の関係から）。

9平方mの小間463設定

募集開始、出展締切は15日

一般来場者は、これらの会場を一定の方向で進むことになっている。まず第二展示場一階から二階へ、そして第一展示場へ――というふうに。従って受付は第二展示場一階に設けられる。小間の面積は3×3の九平方㍍、出展料は一小間十一万円。従来のような「面積割り」はない。出展の募集は六月二十五日ごろ開始され七月十五日に「必着」で締切られる。いわゆる小間割りは八月四日ごろ行なわれる予定であるが、小間割りは従来と少し異なり「ゾーン別に申込み小間数の多い順からとっていく」ことになった。

一応現在全会場で四百六十三小間設定されているが、申し込み小間数により多少レイアウト、小間数の変更はありうる――としている。

出展規定などは順次作成されることになっており、ルール違反の出展を未然に防止する方針である。今回はとくに、ここ数年問題となってきているギャンブル機（メダルゲーム機）関係の取扱いをどの程度公平に行うことができるかが注目されている。

会員の部会所属検討

NAO第11回理事会開き、組織問題を模索

日本アミューズメントオペレーター協会（本部東京、内田博会長）では五月二十六日、東京の八芳園にて第十一回理事会を開き、これまであいまいにされてきた各部会の機能を明確にするための検討などを行なったほか、同協会が㈳青少年育成国民会議の準会員となるなどの報告があった。

部会については同協会発足当時からショッピングセンター部会、ゲームセンター部会、レンタル部会、広域オペレーター部会の四つがあったが、一部を除いてその活動趣旨や部会員がはっきりしないまま今日まで来ていた。今回ようやくそれら各部会の機能、役割を明確化することになったもの。そこで各部会は「それぞれの業態における事業の実情を把握し、業者間に共通する問題についてその改善または解決策、またその事業の秩序と成長に資する方策について調査および検討する」ことになり、まず各支部で全会員のロケに関する実態調査を行ない、その結果「正会員はその業態に応じ四つの部会の一つあるいは複数に属する」こととした。そこで各部会長の意見、抱負を求めたところ、実態調査は困難な面もあるができる限り行なっていくとの各部会長の発言があったが、会員の各部会への配属についてはなお時間を要するもよう。その中で広域オペレーター部会の山田俊夫部会長（東洋娯楽機㈱）から「広域オペレーター部会の方針に関する見解」と題する文書が提出され、商業倫理と協調の精神を基本に会員業者との共存共栄を図っていくとの抱負が披露された。さらに山田部会長はAMOAの"倫理基準"のようなものを制定したらどうかと提案。これを受けて事務局で作成した試案「日本アミューズメント・オペレーター協会正会員オペレーターの営業等の倫理に関する規定」が諮られ、この試案に沿ってNAOの倫理規定を作成することで了承された。

既存の委員会を統合整理 さらに流通改善委を新設

また各委員会についても検討され、従来の企画運営委員会と渉外広報委員会を統合し新たに「企画広報委員会」を設置したほか、若干の役員変更があり次のようになった。

企画広報委員会・委員長＝真鍋勝紀氏（㈱シグマ）、委員＝高堂良彦氏（アイレム㈱）、小島幸也氏（昭和遊園㈱）、渡辺雄三郎氏（㈱ジャル・エンタープライズ）、吉川正明氏（㈱三栄商会）。健全営業委員会・委員長＝梅村富久氏（㈱水野商会）、委員＝内田博氏（㈱友栄）、真鍋勝紀氏、高堂良彦氏、小島幸也氏、田所武氏（㈱東京マルサン）。過当競争防止委員会・委員長＝加茂飛智男氏（㈲東横娯楽）、委員＝三井良治氏（三井遊園企画㈱）、山田茂雄氏（千信遊設㈱）、小島幸也氏、古館達三氏（㈱フジ・ユーエン）、吉川正明氏、武市哲夫氏（大光産業㈱）、長友隆典氏（大長商事㈱）。

このほかNAOエキスポのショー委員会があり、これは委員長＝内田博氏、実行委員長＝宮原久氏（常務）とし、あと委員十数名についてはほぼ従来のメンバーと同様になるもよう。これに関連して来年のNAOエキスポについて諮られ、日程などを決めた（別記事参照）。

また一部の理事からも提案が出されていた機械の仕入れ時期、価格面などを研究する「流通改善委員会（仮称）」を新たに設置することで了承され、これについて企画広報委員会が具体的に煮詰めていくことになった。

各委員会のうち健全営業委員会に対する要望として、森本登理事（㈱カワクス）から「クレーン機やパチンコタイプのプライズマシンなどで、ライターなどの高額商品や酒、たばこを景品として提供しているロケが見受けられるので、なんらかの対処をすべきだ」との意見があった。これに対し内田会長は「それは問題だ、早急に健全営業委員会で採り上げて対処していきたい」と述べている。

上の写真はNAO第11回理事会、下の写真はTDL上沢氏の講演会で

入会6、退会9、抹消4で NAO加入数は横ばい状態

国民会議の準会員になることについては、「遊戯機械管理者のための指導員講座」（別記事参照）が国民会議の運営で開かれることになったが、これは国民会議会員を対象に実施したいとの国民会議側の要望があったためで、NAOとしては六月中にも準会員となるべく申込むことで承認された。

正会員でなく準会員として申込むことについて内田会長は「NAOの全会員が健全かどうか疑わしいところもあるので、今は正会員になるには若干の問題がある」と語った。同講座は七月、国民会議会員であるJOUのみを対象に第一回目が開かれるが、NAOは準会員となった後、来年に開く第二回講座から参加することになっている。なおこれとは別にNAOは国民会議に対して、今春のNAOエキスポの剰余金から百万円を寄付することで承認された。

このほか機械に貼付するステッカーの作成について検討されたが、既に一部の支部で独自に作成されていることから、それとの重複を避ける意味もあって、これは本部でなく各支部で独自に作成していくことになった。また各支部からの活動報告なども行なわれた。

なお会員の入退会について次のとおり報告があり、現在の会員数は正会員三百八十五社、準会員二十四社で合計四百九社となった。

新入会員＝イズミリース、㈲サンワイズ、㈱スリーエヌ、㈱アキュー、㈱サンスイ、ACCコロネット商会。

退会については、本来除名となるはずの㈱コインジャーナル（小林一郎社長）が四月一日付で退会となっているほか、北海興業㈱、丸富企業㈱、ワールドリース㈱、マストモ商会、㈱小宮スポーツセンター、㈲大栄、三光商事、㈲松商。また倒産などの理由で"抹消"となったのは㈱サン無線サービス、㈱ベンドジャパン、ミヤコ電子、トミヤ観光㈲。

なお翌日は東京ディズニーランド（TDL）の上沢昇ディレクターの講演を開き、ディズニーランドのノウハウなどを学んだ後、同ランドを見学した。

健全育成資格の講習

青少年育成国民会議とJOUの共催で

JOU組合員対象に7月5日から3日間

日本娯楽機械オペレーター㈿（事務局東京、早見儀信理事長、略称JOU）などで検討されてきた「遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」がいよいよ七月五日から三日間、東京・水道橋のYMCAアジア青少年センターにて、㈳青少年育成国民会議（事務局東京、林健太郎会長）とJOUの共催で開かれることになった。

これはゲーム場のオペレーターが青少年の非行防止を含め健全育成に当たるだけの能力と責任を身につけ、地域社会から信頼されるより健全なゲーム場運営を行なえるようにするためのもので、まったく初めての試み。

同講座が開かれるに至った経緯については、当初JOUが独自に講習を開き受講者には一定の資格を与えるという制度を検討していたが、この資格をさらに社会的なものへと高めたいという考えから、JOUが正会員となっている国民会議に同講座の主催を依頼。国民会議側ではこれを理事会に諮り、JOUに限ってのみ開くということで了承した。ただ主催についてはその後、国民会議側の事情によりJOUとの共催という形になったが、実質的な運営は国民会議が行なう。またJOUとともにNAOも同講座に参加したいと働きかけ、同講座は国民会議会員を対象としたものであるため、NAOは準会員として入会したうえで来年に予定される第二回の講座から受講することになっている。

この講座を受講し最終日のテストにパスした者には終了証書とバッチが渡され、国民会議ではその合格者を「青少年指導士」（仮称）として全国組織に通達することになっている。JOUの理事でNAO会長でもある内田博氏は「この資格者のいるゲーム場は健全だという一定の権威づけができ、優良ゲーム場としての差別化が図れる。将来的には大型遊園施設の検査士のような立場にもっていきたい」と語っている。なお同講座の参加対象者は三年以上のロケ管理経験者で、資格有効期限を一年（毎年更新）とする予定。参加費用は一人四万七千円で、現在参加希望者は七十八名。講座の内容は次のとおり。

日程、講座内容

七月五日＝午前十時から自己紹介。午後一時開講式の後、「青少年問題の概要」（講師＝上村国民会議事務局長）、非行に関する映画（警察庁提供）、夕食後は後楽園ゆうえんちのロケ見学。

七月六日＝午前九時「青少年非行の実態と指導の方法」（講師＝警察庁少年課の井野元課長補佐）、午後からパネル討議（出席者＝警察庁、PTA、補導員、セガ社、タイトー、ナムコなど）、夕食後受講者同士の意見交換会。

七月七日＝午前中「青少年補導についての留意点」（講師＝文教大学人間科学部の森井教授）、前日のパネル討議の報告および今後の指導姿勢などについて。午後から受講者の個人面接（テスト）があり、担当者は国民会議副会長の吉永氏（中央青少年団体連絡協議会委員長）、同理事の和田氏（全国少年補導員協議会会長）ほか。

特許・実用新案 出願公告・公開

（6月1日〜9日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったもの、(前)は前置審査に係属中のものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合せ下さい。

（特許出願公開）

六月六日付＝「走査形ディスプレイの表示制御装置」、任天堂㈱（京都）、公開94872(請)、出願56―194157。

六月九日付＝「走査形ディスプレイの表示制御方法および表示制御装置」、任天堂㈱（京都）、公開97378、出願56―195840。

（実用新案出願公告）

六月九日付＝「スロットマシン」、角野博光（大阪）、公告26715(前)、出願52―105297。

マイコンショーに セガ社が初出展

左の写真は大変な人気を集めたセガ社の小間のようす

知能化時代とマイコンの役割
マイクロコンピュータショウ'83

「知能化時代とマイコンの役割」をテーマにした電子機器の展示会「マイクロコンピューターショウ83」（(社)日本電子工業振興協会主催）が五月二十五日から四日間、東京・平和島の東京流通センターで開かれ、AM業界から㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）が初出展し低価格のパソコンを出品するなど話題をふりまいた。

このマイコンショウは毎年開かれており、今回で七回目を迎えた。会場ではマイコン、パソコン、各種電子応用機器、ソフトウェア、開発システムなどが華やかに紹介され、出展社は年々増加し今回は百十四社で過去最大規模となった。

今回の同ショーでは数年前から人気を呼んでいたパソコンが完全に主流となり、前回までは8ビットCPUを持つパソコンを中心に16ビット機が少し顔をのぞかせていたが、今回は主要パソコンメーカーがほとんど16ビット機を出品、パソコンは8ビット機から16ビット機へ移ったことを示した。同ショーではビジネス用オフコンが主力だが、家庭でTVゲームや学習ができる家庭用のホビーパソコンの進出が顕著となり、それに対応してゲームや学習のソフトのみを提供する出展社の展示も目立ってきている。とくにパソコン本体では超低価格のものが登場して話題をさらった。

その中でセガ社は二万九千八百円のパソコン「SC－3000」（詳しくは本紙第213号参照）を出品し大変な人垣を作った。同社小間ではその低価格を強調するとともに、ゲームと学習のソフトを各数種類紹介。また参考出品としてRGB入力にも対応できる「SC－5000」を展示した。このほか㈱トミー（本社東京、富山充就社長）が「ぴゅう太」の実演で子どもたちの人気を呼び、ソード㈱（本社東京、椎名堯慶社長）が「M5」（㈱タカラとの提携による「ゲームパソコン」）を紹介した。これらはプログラムも組めるホビー用パソコンで、ゲーム機専用機としては関東電子㈱が「マイビジョン」を出品するなどした。

写真はマイコンショーにて上はトミー、下はソードの小間のようす

論潮 間違いを正す

間違いというものは正すためにある。人間でも会社でも何ひとつ間違いを起さないということはむしろあり得ない。間違いというのは、いつでもどこでもあり得ることなのである。しかしながら本当に必要なのは、起った間違いに気付くだけの能力を持つことであり、そして大事なのはその間違いを正当化するのではなく正しい方向へ改善していくことである。

だが残念なことに当業界では、間違いに対する処し方において、しばしば誤った方向へ進むことがあり、私たちはその場合途方に暮れることになる。その最悪の例は、明らかな間違いが多数によって正当化される場合である。「そういうことはなにも当業界に限ったことではないか」という声が聞えてきそうであるが、その声にも「情ないではないか。恥かしいではないか」と答えざるをえない。間違いを正すために、たとえ少数派であろうとも正論を吐くだけの能力と勇気は、とても貴重なものだという認識こそ望まれるのだ。

いささか抽象的教訓めくが、ついでながらもうひとつ。正正堂堂と意見を述べるのではなく、コソコソと他人の悪口を言うのは、少なくとも生産的態度ではない。とくに証拠もなしに、しかもとく名で、他人の悪状らしきものを非難するのは卑怯としか言えない。法律にうとい人のために、刑法第一七二条は誣告罪、第二三〇条以下は名誉毀損罪を規定していることを、念のために書き添えておかねばならない。

コピー問題に対しては無断コピーが盗みの行為であることが、そしてギャンブル機問題に関しては子ども用ギャンブル機自体が間違いでありまた「メダルゲーム場運営基準」（四十八年制定）を守ってしかギャンブル機を使用できないことが、それぞれ明らかである。これらについて、間違った行為をしている者たちが、いかに多数であろうと、その行為を正当化するのは正しくない。それはただ間違いを重ねるだけのことなのである。

事務所移転

㈱オールレジャー＝札幌市北区新川四条四の一の六十六、☎（〇一一）七六四—八二三五、黒田元三社長。

ユニバーサル販売㈱・札幌営業所＝札幌市中央区南四条東二の六、☎（〇一一）二一一—二三九八、坂下光一所長。

㈱ユニバーサルプレイランド・東京事務所＝東京都台東区上野三の十六の三、田口ビル、☎八三四—一四三四、田口宣由所長。

東京日本物産㈱＝東京都中央区日本橋堀留町一の五の十二、ヤシマ日本橋ビル☎六六四—五二七一、鳥井一夫社長。

営業所開設

ユニバーサル販売㈱・広島営業所＝広島市中区上幟町十の十五、畠田ビル、☎（〇八二）二二八—一〇〇五、柳在布所長。

工場開設

関東娯楽工業㈱・立花工場＝東京都墨田区立花五の二の二、☎六一〇—三一二一。

謹告

平素は格別のお引立を賜り、厚く御礼申し上げます。此の度の新製品、ビデオゲーム機ELEVATOR ACTION（エレベーター・アクション）は、弊社が開発したオリジナル製品であります。

従ってこの機械を無断で模倣または、これに類似する商品として、製造・改造・販売・輸出する等の行為をすること及び、これらの機械を使用して営業することは著作権法、不正競争防止法等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになります。

つきましては、これらの行為のないよう充分にご注意を賜り、業界の秩序の維持、健全な発展のために皆様のご協力をお願い申し上げます。

昭和五十八年　六月

株式会社 タイトー

謹告

平素は格別のお引立を賜り厚くお礼申し上げます。

さて、此度の新製品**「マリオブラザーズ」**は、弊社が独自に開発したオリジナル製品であり、この機械に関する一切の権利の所有者であります。

従って右機械を無断で模倣、またはこれに類似する製品を製造、改造、販売、輸出、展示等する行為、もしくはこれらの製品を使用して営業する行為は、弊社の権利を不当に侵害することとなりますので、かかる行為のなきよう充分ご注意賜り、業界秩序の維持、健全な発展のために皆様のご協力をお願い申し上げます。

昭和五十八年七月

任天堂株式会社

第28回 東京・蒲田

全国縦断ゲーム場ルポ

大田区の南部で区内最大の商業地区となっている蒲田は、国鉄と東急、京浜の蒲田駅を中心に繁華街を形成しており、とくに隣接する国鉄と東急の駅周辺は終日賑わいを見せている。

国鉄蒲田駅前にはSC「パリオ」「東急プラザ」「ステーションビル」、商店街「蒲田銀座」「サンライズ蒲田通り」があり、それらの周りを囲むようにゲーム場が集まっている。国鉄蒲田駅の東側と西側とでは少し客層が異なり、東側は小、中、高校生、西側は大学生とサラリーマンが多いという。しかしその中心を占めているのは駅北側にある日本電子工学院の学生たちであり、各ゲーム場はその学生たちで活況を呈している。とくに工学院の近くにあるゲーム場では平日は活況だが、日曜や祝日、つまり工学院が休みの日は閑古鳥が鳴くというほど工学院生の存在は大きい。ちなみに工学院の学生数は約一万人いるという。

ゲーム場数については、国鉄蒲田駅周辺に現在二十軒近くある。インベーダーブームでゲーム場が激増し、その後減っていたが、この一年間ぐらいでまた増加傾向をたどっており、駅から工学院までの間にとくに集中している。二年前に比べると駅西口にあった二軒が消えているが、これはビル改装のために立ち退いているにすぎず、改装後は再オープンする予定という。また近々新規オープンを予定している店もあるそうで、この界隈は新宿や渋谷に肩を並べるほどの勢いを見せており、全国でも有数のゲーム場街になりつつある。さらに京浜蒲田駅周辺にも五、六軒あり、蒲田地区では総合すると二十五軒ほどのゲーム場がひしめき合っていることになる。

さて「プレイランド」は約七十坪にテーブル型TVゲーム機約五十台を中心に、コックピット型TVゲーム機五台、ラバタイプTVゲーム機八台、アップライト型TVゲーム機一台、フリッパー四台、その他アーケードゲーム機十数台、メダルゲーム機九台（うち大型二台）、計約九十台を設置。店内の天井には潜水艦の内部のようにパイプが張りめぐらされたイラストが描かれ、全体にヤング向けの内装が施されている。なお同店では現在、開店十周年記念（正確には十一周年だが）として最新TVゲーム機について通常一ゲーム百円のところを五十円にサービス中。運営に当たる㈱プレ

次ページへ続く

上の写真は地域住民から"健全なゲーム場"と定評の「プレイランド」の店内にて。下の写真は同店の小原孝志部長

五月にオープンした「ゲームストリート・ジョイ」の明るい店内のようす

いろいろなプレートが天井から糸で吊り下げられた「ゲームショップアップル」にて

有数のゲーム場集中地区に

イランドの小原営業部長は「昨年と比べると売上げは下がっている」と語る。同社は一階の同店と二階のビリヤード、三階の雀荘を運営しているが、「昨年まで近くにあった会社の寮の人たちがよくゲーム、玉突き、麻雀をしに来ていたが、その寮が取り壊しになったため、全体の客足が減った。そこでこの五月から玉突き台を半分に減らし、そのあとにビデオテープのリース〃ハロービデオ〃ショップを始めた」と同部長は語る。このビデオリースのフロアに約二百五十種のビデオソフトをそろえ、試写室としてボディソニック、パーソナルシアター」を設置し、若者を対象にまずまずの営業を行なっている。同部長は「ビデオリースは今のところ海のものとも山のものともわからない」と言いながらも「やがては二階全フロアをビデオショップにしようとも考えている」と意気込みのほどをのぞかせた。なお同社はこのほかゲーム場二軒を運営し、約三百台以上のゲーム機を同社小会社がリースを行なっている。

「シルクハット」は蒲田駅西口店と東口店の二軒ある。西口店は四階建てのビルで、一階がTVゲーム機中心にアーケードゲーム機四十台、二階はメダルゲーム機を中心に三十数台、三階は「ビンゴプラザ」としてビンゴ機中心に二十一台、計約百台を設置。各階ともフロアは約二十坪。とくに一階は昼休み時間と夕方になれば、工学院の学生たちでいっぱいになり自由に歩けないほどの活況を呈する。

東口店はミスタウン通りという映画館街にあり、バッティングセンター、ビリヤード、ボウリング、雀荘などが入った「蒲田ミスボウル」ビルの中地下一階約三十坪での運営。設置機種はテーブル型TVゲーム機二十五台、アップライト型六台（うちラバタイプ五台）、コックピット型TVゲーム機三台、フリッパー四台、その他アーケードゲーム機三台、メダルゲーム機約二十台（うち大型三台、スロットマシン十二台）、そしてこの界隈では同店のみ設置の対人ゲーム機四台、計約六十五台。同店の中村氏は「最近はイタズラ防止機能が発達してきたためか、以前と比べるとイタズラをされることがほとんどなくなった。ただ困るのは他店のメダルを当店のメダルゲーム機に使用されることだ」と語る。

シルクハット両店の店長を兼ねる平井氏は「最近はいいゲーム機が以前よりも早いピッチで出てきており、それが潜在需要を掘り起こし客数が増えてきているようだ。しかし長い時間プレイできる機械が多くなってきたため、客単価はかえって減っている。〃チャンピオンベースボール〃などは人気が高いが、少し慣れると一回で約三十分間も遊んでいるというのが現状で、客の回転が悪くなっている」と語る。またメダルゲーム機について同店長は「蒲田地区にはテーブル型ポーカーゲーム機やスロットマシンなどによる違法営業者が相当あるようだが、今のところ取締りらしきものは受けていないようだ。そのためこれは好ましい傾向ではないのだが、従来のメダルファンの一部が違法営業店のほうへ流れ、アミューズメントオンリーのメダルゲームが少なからずその影響を受け下降線をたどっている。しかしTVゲーム機のほうは堅調。その証拠に蒲田ではTVゲーム場がどんどん増えていく傾向にあり、都心からはずれた地区でこれほどゲーム場が集中しているところは珍しいのではないか」と語る。

「ゲームショップアップル」は約三十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十七台、コックピット型TVゲーム機二台、アップライト型TVゲーム機一台、フリッパー三台の計三十四台設置。店内は天井から機種名を書いたプレートや新機種を示す紙などが糸で吊り下げられ、少しでも風があると大きくユラユラ揺れるため、なんとなく活気づいたムードとなる。同店では学生の常連客がほとんどで、時間つぶしにプレイを楽しむ人が多いという。同店の従業員は「この周辺ではここ一年間に次々とゲーム場が新規オープンした。そのため当店の客数も減少傾向にあるため、これは飽和を超えた状態にあると思う。このままではいずれ

中地下1階にある「シルクハット」東口店（写真右）、活況の同西口店の1階フロア（写真上）と同店の外観

工学院のすぐ前で運営する「ゲームセンター・ジャックポット」（写真上）と「ナポリ」（写真下）活気づいた店内のようす

閉店するゲーム場も出てくるだろう」とゲーム場の増え過ぎを憂う。なお同店は昨年暮れ、経営が大和東映㈱からオーナーの大和興業に移っている。

「ゲームスペース・ミライヤ」は昨年八月末にオープンし（本紙第202号参照）、今では店名も地元に浸透し順調な運営を行なっている。同店は店頭に備えつけられた〃モニターロボット〃でレーザーディスクとVTRによる映像を見せ、まず通りかかる人々の目をひき、電飾ラインに導かれて地下フロアへ。店内は中央部に四つの大モニターのある〃タワー〃が立っている。全体が一つの宇宙船という設定で、未来感覚をテーマとした装飾。フロアは約四十五坪で設置台数はオープン時とほぼ変わらないが、レイアウトについては当初テーブル型TVゲーム機を壁面に対して斜めに設置していたが、今は壁面と平行あるいは直角になるよう整然と並べられている。設置機械はテーブル型TVゲーム機三十五台、コックピット型TVゲーム機五台、アップライト型TVゲーム機十一台（うちラバタイプTV麻雀ゲーム機七台）、フリッパー四台、そして同店の特徴でもあるボディソニック採用のTVゲーム機二台、計六十四台。そのうちテーブル型TVゲーム機は開店当初からのヘッドホンを採用、また二、三台ずつがブックエンド式つい立てによりまとめられている。同店の上林店長は「当店はヤング対象の運営で、とくに工学院の学生が多い。運営面では接客に気を配っているが、ヤングたちはコミュニケーションをとり過ぎるとイヤがるので、そのあたりのこちらの態度が難しい。客足については毎年工学院の卒業生と新入生とが入れ替わるので、総入場者数はそう変わらないが、毎年新規の客が見えるので運営にも力が入る」と語る。

「キャロットハウス」は昨年五月、運営がオーナーの醍醐総業㈱から㈱ナムコに移った（なお「ミライヤ」のオーナーも醍醐総業㈱）。同店は約二十坪のフロアで、床には赤いカーペットを敷き詰め、壁面は黄色とオレンジ色の太いストライプを走らせ、天井からは南国を思わせる緑の造花、鳥や魚の装飾品が吊り下げられてさわやかなムード。また各機種についてのハイスコア表、映画のシーンや人気タレントのポスターなども掲示されている。設置機械はテーブル型TVゲーム機二十三台を中心にラバタイプTVゲーム機三台、コックピット型TVゲーム機二台、フリッパー二台、その他アーケードゲーム機（店頭に設置）一台、計四十一台。同店の若木店長は「当店は繁華街のはずれのほうにあるため、客足はいまひとつだが、わりあい年齢層の高い常連客に親しまれている。また隣接してSCがあるため、そこへ来る人の流れが当店にも反映し、日曜などには一見客が多くなる」と語る。なお同店長は以前「プレイシティ・ビッグキャロット新橋店」にいたが、五月から「キャロットハウス」の店長に就任している。

「ゲームストリート・ジョイ」はこの五月にオープンした店で、フロア面積は約二十坪。店内はとくに装飾らしいものはなく簡素だが、ガラス張りの入口が二ヵ所あるため大変明るく健康的。しかもステンレスのカバーで間接照明が施されているため、気持よくプレイできるようだ。設置機械はTVゲーム機のみで、テーブル型三十台とコックピット型三台。

「マンハッタン・ジョイ」もこの五月にオープン。約三十坪のフロアに

次ページへ続く

右の写真は夏らしくすがすがしい雰囲気を出している「キャロットハウス」の店内

上の写真は特徴のある装飾でヤングに人気の「ゲームスペース・ミライヤ」の店内のようす。下の写真はヤングの接客に気を配っている同店の上林孝弘店長

駅ビル5階での運営で小中学生の客がほとんどという「ワールドゲーム」にて。店長は婦人。「子どもを遊ばせても安心」と地元から信頼がある

今年4月にオープンし中学、高校生に親しまれている「サンセイブ蒲田」の店内。ヤングアイドル歌手の歌を流し、女学生のグループもよく来店する

テーブル型TVゲーム機十四台、メダルゲーム機七台、ビンゴ機五台、計二十六台を設置。同店は、メダルゲーム場であるため、昼休みと夕方の会社帰りのサラリーマンが主な客層とのこと。

「ゲームセンター・ジャックポット」は以前は風営スロット専門店だったが、昨年九月にゲーム場としてオープンした。店名は以前のものをそのまま使用している。約二十坪のフロアにTVゲーム機のみ三十一台設置。そのうちコックピット型が一台であとは全部テーブル型。同店の平野氏は「工学院がすぐ目の前にあるため、当店の客はほとんど全部がそこの学生たち。そのため平日は超満員となるが、日曜には客足が途絶えがちになる」と言う。なお同氏は「風営スロット専門の店を川崎でも数店運営しているが、風営スロットは下火になってきるようだ」と語る。

「ナポリ」も工学院の前で運営しており、その状況は前述の「ジャックポット」と全く同じ。約二十坪のフロアにTVゲーム機のみ三十一台設置。そのうち二十八台がテーブル型、三台がコックピット型。同店では百円で二ゲームのサービス台を二台設置。あとはすべて一ゲーム百円。同店の従業員は「この一年間売上げはずっとヨコばいだ」として工学院生徒による安定した運営を語る。

「サンセイブ蒲田」は、この四月にオープンしたゲーム場で、面積約二十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機十七台を中心にコックピット型TVゲーム機二台、ラバタイプTVゲーム機三台、その他アーケード機二台、計二十四台設置。店内は赤いタイル模様の壁に白い天井で、若者向けの装飾。同店の似鳥氏は「当初一ゲーム百円でオープンする予定だったが、この東口界隈のゲーム場はどこも五十円にしているため、やむなく当店も五十円に設定した」と語る。

「ゲームプラザカマタ」は二階での運営で、今年四月に運営がセガ社からオーナーの㈱峰栄産業に移った。約四十坪にTVゲーム機を四十台設置。

「タイム」は赤と黒のカーペット敷きで重厚な雰囲気があるが、少し店内照度が低い。約四十坪のフロアにTVゲーム機約五十台とフリッパー数台を設置している。

「ワールドゲーム」は駅ビル東館五階にあり、子どもが中心客層。約十坪のフロアにTVゲーム機のみ十七台を設置。

このほか機械四十五台を設置した「イモンボウル・ゲームコーナー」、二十数台設置の「東急スポーツセンター・ゲームコーナー」の二軒がボウリング場の空きフロアで運営。また駅ビル西館にゲーム機二十二台、乗物機十九台を設置した「サニーランド」、東急プラザにゲーム機約六十台と乗物機約二十台設置の「ファミリーランド」という屋上遊園地が二軒ある。

この界隈は東口が一ゲーム百円、西口が五十円で東西で客層および運営面に相当な違いがある。

東口の広い駅前通りにて運営している「タイム」の店内のようす。一見客が多い。

二階での運営で窓の多い設計のため明るい店内の「ゲームプラザカマタ」のようす

フリッパーが豊富な「イモンボウル・ゲームコーナー」

「サニーランド」（写真右）と「ファミリーランド」（下）はともに屋上での運営で、この界隈では唯一の乗物機設置のロケーション

データ（順不同）

プレイランド 大田区西蒲田8-2-6、☎734-3611、直営=㈱プレイランド
イモンボウル・ゲームコーナー 西蒲田8-24-12、☎734-5161、本社=㈱大丸百貨店（☎474-2146）
キャロットハウス 西蒲田7-61-4、☎731-4126、本社=㈱ナムコ（☎736-1211）
ゲームスペース・ミライヤ 西蒲田7-3-3、第一醍醐ビル地下、☎734-6626、本社=同上。
ファミリーランド 西蒲田7-69-1、東急プラザ屋上、☎731-1081、本社=同上。
サニーランド 西蒲田7-69-2、駅ビル屋上、☎なし、本社=同上。
ゲームショップアップル 西蒲田7-2-3、☎732-4969、直営=大和興業。
シルクハット（蒲田西口店） 西蒲田7-2-1-☎737-0671、本社=マタハリー電気㈱（☎244-4211）
シルクハット（蒲田東口店） 蒲田5-20-5、☎737-1066、本社=同上。
マンハッタン・ジョイ 西蒲田7-5-12、コタカビル、☎739-6503、本社=㈱ジョイコーポレーション（☎717-2591）
ゲームストリート・ジョイ 西蒲田7-5-14、☎731-5137、本社=同上。
ナポリ 西蒲田5-23-9、平和ビル、☎734-1603、直営=ナポリ。
ゲームセンター・ジャックポット 西蒲田5-23-10、第一佐藤ビル、☎738-2159、直営=平野栄作。
タイム 蒲田5-8-9、☎735-5792、本社=㈱タイトー（☎264-8611）
ワールドゲーム 蒲田5-13-1、蒲田駅ビル東館5階、☎731-5719、本社=㈱東京キャピオート（☎404-3056）
サンセイブ蒲田 蒲田5-20-3、☎736-9898、ベルビイカマタビル、本社=㈱西部リース(☎0542-58-1123)
ゲームプラザカマタ 蒲田5-15-3、☎738-3721、直営=㈱峰栄産業。
東急スポーツセンター・ゲームコーナー 蒲田5-36、☎732-6101、本社=㈱モリタ（☎407-3911）

携帯用ビデオゲームによる アーケード・ビデオゲームの著作権侵害

ミッドウェー社　対　バンダイ・アメリカ社

（合衆国地方裁判所ニュージャージー地区　1982年7月22日）

ビデオゲーム裁判事例の研究…7

早稲田大学教授 土井輝生

事実

原告ミッドウェー社（Midway Manufacturing Co.）とコレコ社（Coleco Industries, Inc.）は、アーケード用ビデオ・ゲーム「ギャラクシアン」と「パックマン」およびこれら両ゲームの携帯用小型版をライセンスをえて製造販売している。バンダイ・インダストリーズ社（Bandai Industries）（バンダイ）は、ニュージャージー州会社で、携帯用ビデオ・ゲーム「ギャラクシアン」と「パックリモンスター」を輸入している。バンダイが輸入するこれら二つのゲームは、それぞれ被告バンダイ・カンパニー・リミテッド（Bandai Co.,Ltd）（BL）とバンダイ・オーヴァーシーズ・コーポレーション（Bandai Overseas Corp.）（BO）が日本で製造して輸出したものである。

原告らは、バンダイの携帯用ゲームは合衆国の著作権法および商標法、ならびにニュージャージー州およびカリフォルニア州の不正競争法に違反すると主張して、連邦地方裁判所（ニュージャージー地区）に訴えを提起した。ミッドウェーは、バンダイのゲームの視聴覚ディスプレーはミッドウェーのアーケード・ゲームの視聴覚著作物の著作権を侵害し、バンダイのゲームの名称はミッドウェーのアーケード機械の名称におけるミッドウェーの商標を侵害すると主張する。コレコは、これらの著作権と商標のライセンシーとして、ミッドウェーの主張に参加する。

ミッドウェーは、裁判所に、つぎのような内容の略式判決を申し立てた。

1　バンダイのギャラクシアン・ゲームは、ミッドウェーのギャラクシアン・ゲームにおける同社の著作権を侵害する。

2　バンダイのギャラクシアン・ゲームは、ミッドウェーの商標"Galaxian"を侵害する。

3　バンダイのパックリモンスター・ゲームは、ミッドウェーのパックマン・ゲームにおける同社の著作権を侵害する。

4　バンダイのパックリモンスター・ゲームは、ミッドウェーの商標"Pac Man"を侵害する。

ミッドウェーは、代替的に、これらの請求権にもとづき予備的差止めの救済を求めた。

判決

I　背景

ミッドウェーは、有名なアメリカのビデオ・アーケード・ゲームの製造者である。同社のギャラクシアン・ゲームとパックマン・ゲームは、日本のナムコ社が創作したものである。両ゲームは、ナムコによって日本で最初に発行された。ギャラクシアンは一九七九年九月十七日、パックマンは一九八〇年五月二十二日である。ミッドウェーは、日本の展示会でこれら二つのゲームを知り、アメリカで商業的に成功すると考えた。ナムコとミッドウェーは、契約と締結し、これによってミッドウェーは、アメリカ合衆国と残余の西半球諸国において両ゲームのすべての著作権および商標権を取得した。ギャラクシアンとパックマンの著作権の譲渡は、それぞれ一九八〇年三月六日と一九八〇年十一月十三日に著作権局に登録された。この譲渡の結果、ミッドウェーは、譲渡の登録出願日付をもって、両ゲームについて視聴覚著作物としてミッドウェー名義の著作権登録をうけた。

ミッドウェーは、それぞれ一九八〇年と一九八一年のはじめに、ギャラクシアンとパックマンの販売を開始した。ミッドウェーは、相当な費用をかけてこれらのゲームの販売を促進し、両ゲームはこれまでのビデオ・ゲームのなかでもっとも大きい成功をおさめた。

ミッドウェーは、一九八一年七月ギャラクシアンの販売を停止したが、パックマンの販売はつづけている。ミッドウェーは、積極的に両ゲームの権利をライセンスしている。同意判決の一部として、ミッドウェーは、エンテックス社に携帯用のパックマンおよびギャラクシアン・ゲームを製造するライセンスを与えた。ギャラクシアン・タイプのゲームについては、エポックに同様のライセンスを与えた。トミー社も、自分自身でパックマンの携帯用ゲームを製造するライセンスをもっている。このライセンスは、一九八三年十二月一日に期間が満了する。このライセンスは、Pac-Man の標章および同じ名称のトミーのゲーム機械に対する権利は、トミーからミッドウェーに対する譲渡の目的の一部とされた。ミッドウェーは、著作権の最初の譲渡人であるナムコに対して、ゲームの家庭用ビデオ版についての権利を逆ライセンスした。ナムコは、それ以後、家庭用ビデオ版を製造するサブライセンスをアタリに与えた。最後に、ミッドウェーは、本件の共同原告であるコレコに、Galaxian と Pac-Man の標章を付した両ゲームの携帯用を製造するライセンスを与えた。この「準排他的」ライセンスは、無期限のもので、一九八二年二月一日に開始した。コレコは、少なくとも一九八二年一月いらい、ライセンスによって製造するゲームの注文をとっている。その頃、パックマン・ゲームは小売店におかれ、翌月、ギャラクシアン・ゲームも店頭におかれた。コレコは、これら両ゲームの宣伝と販売に多額の費用を使った。

バンダイのパックリモンスター・ゲームは、カケンという日本の会社がバンダイのために設計したものである。このゲームの設計作業が開始されたのは、一九八〇年十月である。販売のために最初に製造されたのは、一九八一年の四月か五月である。BL がそのギャラクシアン・ゲームを創作したのは、一九八〇年のはじめである。BL は、このゲームを BO に販売している。BO は、これを日本国内でバンダイに売り、バンダイはこれを合衆国に輸入している。バンダイは、ギャラクシアン・ゲームを一九八〇年の暮から、パックリモンスター・ゲームを一九八一年七月から、合衆国内で販売している。

ミッドウェーのアーケード・ゲームは数千ドルもし、主としてアーケード、バーその他同様の施設に販売されている。バンダイのゲームは約三十ドルから五十ドルで売られ、主としておもちゃ屋をつうじて一般公衆に小売りしている。

II　ゲーム

著作権侵害訴訟の中心にあるのは、著作物自体である。問題となっているのは視聴覚著作物であるから、こまかい視覚的および聴覚的検査が行なわれた。関係する種々のゲームをつぎに説明する。

A　ミッドウェーのパックマン（省略）

B　バンダイのパックリモンスター（省略）

C　ミッドウェーのギャラクシアン・ゲーム（省略）

D　バンダイのギャラクシアン・ゲーム（省略）

III　著作権侵害の請求

A　適用される著作権法――著作権侵害の請求と密接に関係する基本法を要約することは、これを適用するよりもずっと容易はばあいが多い。要するに、原告は、有効な著作権を所有していることと、被告がコピー（複製）したこととを立証しなければならない。コピーしたことを直接立証するのが困難なばあいが多いため、被告が原告の著作物にアクセスした（接した）こと、および、被告の著作物が原告の著作物と実質的に類似していることとが立証されれば、侵害があったと推測することができる。

異なる媒体の二つの著作物のあいだでも、実質的類似性があり、著作権侵害が成立することがある。ビデオ・ゲームが一般に視聴覚著作物として著作権保護をうけることについても、疑問はない。

原告が提出する著作権登録証は、著作権の有効性と所有権の両方についていちおうの証拠となる。著作権の有効性の要件の一つは、著作物のオリジナリティである。登録証は、オリジナリティのいちおうの証拠となる。有効性と所有権のいちおうの推定は、くつがえすことができる。被告は、原告の著作物そのものが他の著作物をコピーしたものであることを立証して、いちおうの推定をくつがえすことができる。

一般に、予備的差止めを求める原告は、本案について勝訴する合理的可能性と、差止めがないと回復不能の損害をうけることを証明しなければならない。

本件に関連して一般的に論ずべき著作権法の最後の問題は、登録者が既存の著作物を開示しないで著作権局に対して詐欺を行なったことによる著作権の強行不能性である。しかし、著作権局に対する詐欺を理由として登録を無効とし、著作権侵害訴訟において著作権の強行を否認するには、不開示が事情を知りながら、または故意になされていなければならない。

B　バンダイの抗弁――バンダイは、両著作権請求に対して、法的性質の抗弁をしている。本件の事実に著作権法を適用するまえに、当裁判所は法律上この抗弁を解決する。

バンダイは、ミッドウェーの著作権登録出願を処理した著作権審査官がミッドウェーの著作物のオリジナリティを証明するため願書を実質的に審査しなかったという同審査官の証言録取書を証拠として提出した。バンダイは、著作権法（第四一〇条ⓐ）は著作権局にオリジナリティについて審査をすることを要求すると主張する。被告らは、著作権局がこのような審査をしなかったから、ミッドウェーの登録証はミッドウェーの著作物のオリジナリティについてのいちおうの証拠とすることができないと主張する。バンダイは、著作権局が審査をしなかったから登録証は無効であると主張する。

この主張は、悪意と境界を接するものである。一九七六年著作権法にかんする下院の報告書は、明文をもって、「特許の請求と違って、著作権の請求は、登録証が発行されるまえに基本的有効性について審査されない。」と述べている。さらに、この問題に当面した裁判所は、すべて、著作権登録には被告が主張するような実体的調査を要しないと判示している。著作権局の出願審査の不十分を理由とするミッドウェーの著作権は無効であるというバンダイの抗弁は認めることができない。

IV　本件に対する著作権法の適用

A　ギャラクシアン――ギャラクシアンの著作権についてミッドウェーの主張の当否を判断するにあたっては、当裁判所は上に論じたようないちおうの有効性に注目しなければならない。まず最初に、著作権の所有と有効性にかんするミッドウェーの立証を検討しなければならない。ミッドウェーは、登録証のいちおうの証拠としての能力に依拠している。被告らは、ギャラクシアンのオリジナリティにかんするいちおうの証拠としての原告の登録証の効力を否定しようとするだけである。被告らは、これについて原告の登録証の有効性の推定をくつがえしたから、原告は審理においてオリジナリティを立証しなければならないという決定を求めている。上に述べたように、このような決定をするには、原告が主張される既存の著作物をコピーしたと陪審に評決するよう指示しなければならないほど原告の著作物とこの既存の著作物との類似性が大きいと当裁判所が認定しなければならない。

当裁判所は、このような決定をしない。バンダイは、ミッドウェーのギャラクシアンに先行する既存の著作物として、タイトーのスペースインベーダー・ビデオ・アーケード・ゲームだけを指摘する。当裁判所は、本件の最初の審理において、スペースインベーダー・ゲームのビデオ・テープを見た。ミッドウェーのギャラクシアンの創作者は、このゲームを設計するまえに、なんどもスペースインベーダーに接しこれを見たことを認めている。しかし、両著作物をくらべてみると、両者間の唯一の類似性は、ゲームすなわちプレーヤーが操作する防御基地やロケット船が攻撃してくるエイリアンの大群を追い払おうとする宇宙スペー

ス・ゲームの基礎にあるアイディアである。ギャラクシアン・ゲームとスペースインベーダー・ゲームの表現をくらべてみると、このアイディアのほかには類似性がないことがはっきりする。

当裁判所は、両ゲームを検査した結果、いかなる合理的な陪審も盗作といえるほどギャラクシアンがスペースインベーダーをコピーしたと認定することはできない、と判断する。バンダイは、スペースインベーダーによってギャラクシアンのオリジナリティを否定する合理的な立証をすることができなかった。したがって、当裁判所は、登録証はいぜんとしてギャラクシアンのオリジナリティのいちおうの証拠である、と認定する。

ミッドウェーのギャラクシアン・ゲームに対するバンダイのアクセスの問題にうつる。ギャラクシアンが今日までもっとも人気のあるビデオ・ゲームの一つで、アメリカと日本の両方で公表されたことについては、明確な証拠がある。被告バンダイは、ビデオ・アーケード業ではないが、密接に関連した製品を作っている。事実、バンダイは、自分のギャラクシアンが、部分的にタイトーのスペースインベーダーにもとづいていることを主張して、一般的にアーケード・ゲームのことを知っていて、そのなかでもっとも人気のあるゲームの一つにアクセスしたことを認めている。そのうえ、ギャラクシアンの名称がミッドウェーのゲームの存在に気がつかないで採用されたとは信じられない。ガトーというバンダイ・アメリカの副社長は、ギャラクシアンの名称を採用するにあたって、バンダイはミッドウェーのギャラクシアン・ゲームの人気を利用しようとしたと述べた。

アクセスを立証するには、情況証拠だけで十分である。必要とするのは、被告が原告の著作権のある著作物を見る機会をもっていたという合理的な可能性だけである。著作物の広範な公表は、アクセスを立証するに十分である。アクセスにかんする法的基準と原告が立証する事実とにかんがみ、当裁判所は、いかなる合理的な陪審も被告らがミッドウェーのギャラクシアンにアクセスをもたなかったと認定することはできないと判断する。被告のアクセスは、本件の争点ではなくなった。原告は、これを立証しなくてもよい。

第三巡回区の判例法のもとで、つぎに検討すべき問題は、被告のアクセスがあったとして、被告が実質的な類似性がある程度にコピーしたことを原告が立証したかである。著作権法の一般論として述べたように、この実質性類似性の問題については、専門家証言、両著作物の分析および詳細な検討によるべきである。当裁判所は、両著作物をいやになるほど十分に比較した。両著作物を詳細に検討した結果、当裁判所は、いかなる合理的な陪審でも、バンダイの著作物が原告の著作物をコピーしたものでないと認定する者はいないと信ずる。

この決定は、主として著作物そのものにもとづくものである。この判決の意見における両ゲームの説明に注意すべきである。考えられる類似点のすべてをもうらしないまでも、当裁判所は、コピーした、という認定のもとになる顕著な例をあげることにする。

第一に、ミッドウェーは、二つのギャラクシアン・ゲームのテーマ音楽が基本的に同一であると結論した二人の専門家（カリフォルニア大学（ロスアンゼルス）の音楽の教授）の宣誓供述書と、それに付された報告書を提出した。バンダイは、反対の証拠を提出していない。

第二に、バンダイのエイリアンは、ミッドウェーのゲームのエイリアンと同様に、間違いなくこんな虫の形をしている。くわえて、バンダイのこんな虫キャラクターは、明るく光る目と二色の体とをもっている点でミッドウェーのそれと似ている。さらに、バンダイのゲームは、まっ暗な宇宙に輝く星をちりばめたミッドウェーのギャラクシアンの背景を模倣している。

バンダイのゲームは、ミッドウェーのギャラクシアンと同様に、星を順番に光らせてキャラクターがスクリーンの上端に向って宇宙を動くように見せている。二つのゲームの背景のあいだのただ一つの相違点は、バンダイの星が一色であるのに対し（携帯用の機能的限界であることは確実である）、ミッドウェーの星にはいろいろな色が使われていることである。

最後に、バンダイのゲームのプレーと映像のシーケンスはミッドウェーのものと非常によく似ている。

被告らは、上記の類似性を否定するため、いくつかの小さいヴァリエーションに言及するが、そのいずれも当裁判所が認める基本的な類似性をくつがえすことができない。

実質的な類似性にかんする最後の決定的な争点は、盗用の問題である。この問題について略式判決をえてギャラクシアンの著作権請求において勝つためには、ミッドウェーは、いかなる合理的な陪審でも、両ゲームの全体を見て、バンダイのギャラクシアンはミッドウェーの著作物と後者の盗用になるほど実質的に類似していないと認定する者はいないことを立証しなければならない。決め手になるのは通常のしろうとの反応である。

著作権保護はゲーム自体にはおよばない。ゲームは、抽象的なルールとプレーのアイディアとより成るからである。

このような視聴覚著作物は、ほんらい保護することができないゲームである。しかしながら、第七巡回区が判示しているように、これらが表現された具体的な形態――「形、大きさ、色彩、シーケンス、配列および音」――は、たんなるゲームのアイディアをこえたなにかを加えるものである。したがって、「聴覚構成部分と視覚的表示の詳細は、そのゲームの『アイディア』の著作権適格な表現である。」ともあれ、バンダイは、自分のゲームとミッドウェーのゲームとのあいだに類似性があるとしても、それらは基礎にある保護することのできないアイディアにおける表現と類似性とのあいだの避けることのできない関連にもとづくものであるから訴訟の原因とはならないと主張する。

バンダイの立場は、法律上認めることができない。バンダイは、暗黙のうちに、ミッドウェーのギャラクシアン・ゲームのアイディアはそこに登場するキャラクターの物理的な特徴を含むことを前提としている。このような理論を認めるとするならば、著作権訴訟の被告は原告の著作物を非常に詳細に説明し、その説明を原告の「アイディア」だと称するだけで、責任を回避できることになる。著作物の「アイディア」は、つねに、表現の説明が「アイディア」になにも加えることがない程度に詳細に記述して、被告が逐語的にコピーをすることを可能にさせることができる。このような悪業を認めることはできない。本件において、ミッドウェーのギャラクシアンのアイディアは、比較的かんたんに、容易に表現することができる。これは、プレーヤーがロケット船を操作して、これを砲撃し、これに撃突しようとするコンピューターでコントロールされた敵のエイリアンの大群に対して防御する宇宙スペース・ビデオ・ゲームである。ミッドウェーのギャラクシアンのアイディアをこのように確認すると、ミッドウェーの著作権によって同じような、保護されないアイディアにもとづいて別個のビデオ・ゲーム（たとえばスペースインベーダー）を創作するのを妨げることができないことはあきらかである。同様にはっきりしているのはバンダイがこのゲーム・アイディアを自分自身の方法で表現するにあたって、こんな虫のようなエイリアンの形態やテーマ音楽のようなミッドウェーの同一アイディアの表現を模倣する必要はないということである。

ともあれ、当裁判所は、ミッドウェーの略式判決申立てについてミッドウェーに有利な判決を下す

ことを差し控える。これは、実質的類似性の最終的決定は陪審にゆだねるという原則に従うからである。すでに述べたように、この問題について原告に有利な評決を指示するには、両著作物がほとんど同一でなければならない。本件では同一性が認定される可能性が大きいが、当裁判所が同一性があることは確実であると述べることはできない。接近した事件において、裁判所が陪審に代って判決することはできない。したがって、ギャラクシアンの請求は、陪審にゆだねなければならないが、通常のしろうとの観察者がコピー行為が盗用であることを、証明する程度に両著作物間に実質的類似性があったと認めるかどうかの問題についてだけである。

B　パックリモンスター――ギャラクシアンのばあいと同様に、ミッドウェーは、オリジナリティを含めてパックマン著作権の所有権と有効性を立証するため登録証を援用する。バンダイは、いくつかの既存の著作物によって、パックマンのオリジナリティのいちおうの推定がくつがえされると主張して、ミッドウェーの登録証の効力を争う。バンダイは、さらに、著作権局にこれらの既存の著作物を開示しなかったこと自体、著作権の強行の妨げとなる著作権のミスユースとなると主張する。

パックマンのオリジナリティを争うにあたって、バンダイは、ミッドウェーが三つの既存の著作物（セガのヘッドオン・ビデオ・アーケード・ゲーム、キュータローと呼ぶ日本の漫画ゴースト・キャラクターおよびトミーのミスター・マウス）をコピーしたと主張する。これらを順番に検討する。

ヘッドオンにはパックマンの基本的なプレー概念が含まれていると主張される。これは、プレーヤーとコンピューター操作のレース・カーと迷路の上のドットが関与する迷路追跡ゲームである。プレーヤーは、コンピューター操作のカーとの衝突を避けながら自分のカーをドットの上に走らせ、走るとドットが消えていく。被告は当裁判所にヘッドオンの見本またはビデオテープを提出しようとしないので、当裁判所は、既存の著作物であると主張するものを被告は提示しないといえるだけである。当裁判所は、ヘッドオンが既存の著作物であるというバンダイの主張を受け付けることができない。ヘッドオンのキャラクターにかんする被告の主張を受け付けるとしても、原告がヘッドオンから取り入れたと思われるのは、パックマンのゲーム・アイディアないしこれと密接に関係する要素であって、ミッドウェーの著作権の範囲にはいるとは考えられない。

ミッドウェーのゴーストとキュータローとを注意ぶかく比較したあと、当裁判所は、合理的な陪審がコピー行為の有無を判断する目的上両者のあいだに実質的類似性があると認めることはできない、したがってキュータローが既存の著作物であると認定することはできないと結論する。

最後に、パックマンとトミーのミスター・マウスの問題がある。ミスター・マウスは、一端を結合した二枚のはまぐり形の黄色のプラスチック片より成っている。上片には、目を黒色で描いて面のようにしている。このゲームをプレーするとき、垂直の軸を回転し、上片は開いたり閉じたりの動作をくり返す。ミスター・マウスが開いているとき、プレーヤーは、小さいスプリングボードからテイドリウインクル風に投入する。

コピー行為があったことを立証する同一性がないので、当裁判所は、被告に有利にパックマンの形はミスター・マウスをコピーしたものであると評決するよう指示することができない。しかしながら、陪審の認定にゆだねるべき十分な類似性は存在する。

バンダイは、パックマンの個々の要素に先行すると主張する著作物に注目する。被告らは、当然、そうするにあたって、パックマンにはいくつかの要素について先行する著作物があるが、パックリモンスターはパックマンのほとんどすべての目立った特徴をそなえているという事実を最小限に評価するものである。換言すれば、パックリモンスターは全体として既存のパックマン著作物に似ているが、パックマン視聴覚著作物は他のいかなる著作物とも似ていない。そうすると、著作物は、既存の著作権のあるまたは公有に帰した著作物にもとづくものであっても、「著作者が自分の技能と努力とによって既存の著作物から識別することのできる変化をこれに加えているときは」著作権保護をうける。「もちろん、そのようなばあいには、新しい部分だけが新しい著作権によって保護される。」という受け入れられた著作権法理を考えてみなければならない。新しい部分には、最小限度のオリジナリティがあればよい。しかし、その部分はたんなる軽微以上であって、オリジナルで創作的な作業にもとづくものでなければならない。

上記の法原則のもとで、ミッドウェーがパックマン・ゲームの一定の側面について既存の著作物をコピーしたとしても、著作権保護をうけるオリジナルな要素があるという証拠を見いだすためにパックマンを審査しなければならない。

…………

以上論じたようなパックマンのオリジナルな要素については、当裁判所は、合理的な陪審であればバンダイがパックマンをコピーしたと認定するような広範な類似性があると認定する。これら諸要素のコピーの問題については、ミッドウェーに有利に略式判決を下す。

…………

以上述べてきたことは、当裁判所が一九八二年七月二日付のパックリモンスター・ゲームの合衆国への輸入を禁止する予備的差止命令を下す根拠となる事実の認定と法律上の判断である。

V　商標の請求　（省略）

解説

ここに紹介したアメリカ合衆国地方裁判所（ニュージャージー地区）の判例は、東京地方裁判所に現在係属しているナムコ対バンダイ事件の姉妹事件である。「パックマン」を開発したナムコは、携帯用ゲーム「パックリモンスター」を製造販売するバンダイに対して、昨年五月二十四日、著作権侵害の訴えを提起した。この事件については、「バンダイの携帯用ゲーム『パックリモンスター』はナムコが開発した迷路追跡ゲーム『パックマン』を無断でまねしており著作権、複製権の侵害にあたる、というもの。ナムコはこのマイコンゲームが登場人物、ストーリー性をもちアニメ映画の一種として著作権法の保護の対象になると主張。これに対しバンダイ側は「ゲームは著作権の対象にならない」と突っぱね、あくまで法廷で争う構えをみせている。法廷では、模倣かどうかだけでなくコンピューター・プログラムの著作権がどこまで認められるかも焦点になりそうだ。」と報じられた（日本経済新聞一九八二年六月三日）。

携帯用ビデオ・ゲーム「パックリモンスター」の製作にあたっては、コンピューター・プログラムのコピーは行なわれていない。プログラムは、別個に独立して作成されている。日米両訴訟で原告が著作権侵害だと主張したのは、「パックマン」のゲームにディスプレーされる映像のコピーである。ここに紹介したアメリカの判例では、著作権侵害の二つの構成要件――第一に、原告の著作物に対する被告のアクセス（接したこと）、第二に、被告の著作物と原告の著作物との実質的類似性――について、詳細な検討がなされている。著作権登録制度や陪審制度は日本にはないが、著作権保護の対象（アイディア自体ではなく、その表現の形態）や著作権侵害の構成要件にかんするアメリカ合衆国著作権法の理論は、日本の著作権法の解釈においてもあてはまる。

時計じかけのハート美人 連載⑬

遠藤嘉一と日本の娯楽機産業の歩み

葉狩 哲
（題字・遠藤嘉二）

無から有を生む庶民の思想

赤いゴルフボール

浅草松屋のスポーツランド以後、新宿伊勢丹、上野松坂屋、川崎小美屋、静岡田中屋、甲府岡島百貨店、日劇地下、国際劇場、江東楽天地、後楽園、豊島園と、関東一円の百貨店や劇場を網羅した嘉一は、まさに人生の絶頂期にあった。

昭和十年頃といえば嘉一は働き盛りの三十六歳。「よく働き、よく遊んだ」時である。

当時、満州事変以来の軍需工業の発達により景気がよく、都会で享楽的に生きる人々が多かった。麻雀が流行し、都会のあちらこちらに麻雀クラブが増えた。ダンスホールでは若い男女が踊りに興じている。

嘉一が一種のステータスシンボルであったフォード車を買い求めたのもこの頃である。またカネのある男性のスポーツとして盛んになりはじめたゴルフにも手を出している。ゴルフといえば、いかにも嘉一らしいエピソードがある。

雪の降る日、コースに出た嘉一は、雪によってボールが見にくいことに気がつく。そこでゴルフボールを赤く染めてプレーを続行したのである。いまでいう〝カラーボール〟である。（ちなみにゴルフのカラーボールは、昭和五十六年頃から使われ始めたもので、それまでは公式試合での使用は禁止されていた）

いかにも嘉一らしいと書いたのは、彼の発想の原点をそこにみる思いがするからである。自動販売機をゼンマイ時計から、また自動木馬や各種の娯楽機械を宝塚新温泉にあった各遊戯機からヒントを得て開発したように、機転をきかせた応用力は天性のものを感じさせる。

それは「人生、何をしてでも食って行ける」という嘉一の人生観に派生するものかもしれない。

無の存在を代用、応用によって有に変えてしまう。これこそ〈庶民の思想〉とよぶべきものではないか。

昭和15年に嘉一が作ったわが国初の木製ウォーターシュート

代用品時代

昭和十一年という年は日本の近代史上忘れることのできない事件の起きた年であった。『二・二六事件』である。一部青年将校によってひき起こされた武力クーデターは政界はもとより、財界、軍部、言論界に大きなダメージを与え、日本の進路を著しく軍国主義に向かって押し進める結果をもたらした。『二・二六事件』を契機に、日本は〝準戦時体制〟へ移行して行き、ついには昭和十二年夏の日中戦争へとつながっていくのである。

戦火が広がるにつれ、代用品時代が始まった。金属は銃砲、弾丸、戦車などの軍需資源にまわして、民間では代用品でまにあわせろというわけである。

たとえば石油は航空燃料にまわし、民間の自動車は木炭や薪（まき）をガソリンの代用品に使った。またうどん、そば、パンなどの代用食がもてはやされたのもそのせいである。

昭和十四年二月十六日には商工省が鉄製不急品を十五品目指定した。これはポスト、広告塔、ベンチ、遊戯機械その他に使われていた鉄を集めて軍艦や砲弾にしようというものであった。後にこの品目はさらに増え、街燈や橋、あるいは寺社の吊鐘や銅像なども不急不要の金属製品として回収されるのである。

金属類を使えないと遊戯機械のメーカーは陸に上がった河童の存在と同じである。無力でしかない。

しかし無の存在を代用・応用によって有に変えてしまう嘉一の真骨頂がここでもいかんなく発揮された。

昭和十五年十二月十七日、嘉一は杉並区の大宮八幡園に木材だけを用いてウォーターシュートを建設した。これはもはや遊戯機のカテゴリーを超えて立派な建築物であった。

昭和9年に購入したフォード車と記念撮影

当時の建築物の所轄管庁は警視庁。嘉一は警視庁の幹部とわたり合い、形の上では指導を受けて木のウォーターシュートを完成させた。

広義国防、八紘一宇などのスローガンの下に戦時体制一色の中、嘉一はスピードやスリルを楽しむための娯楽施設を作ったのである。

全人間的興味として

およそ娯楽の概念と戦争は対極に位置づけられるもの。英語のamusementもmuse（うっとりながめる、夢中になって見る）から生まれた言葉で、本来見世物を楽しむことにほかならない。そこに自ら参加し、精神的・生理的快感を味わうことのできるレクリエーションの概念が包括され、現在の娯楽の概念があるといえよう。

つまり〈生産活動、および基本的欲求（食事や性行動など）をみたすため活動とは無関係に、生理的・心理的刺激を与え、快感をひきおこす行動様式〉が〈娯楽〉といえるのではないか。そこに重要なファクターとして想像力が介在するのである。

嘉一が考案・改良した数々の遊戯機（自販機も含む）を娯楽の概念でとらえれば次のようなことがいえる。

彼がつくった機械は、背後に何らかのからくり（仕掛け）を有するものばかり。

これは市民が実生活、つまり会社づとめや学校の集団生活、戦前においては軍部や官僚の権力などによって、何か目に見えない意思であやつられているのと符合する。

そして遊戯機を元にしたゲームは、技（わざ）と運をからみ合わせて勝負を争うというのが基本的なルールである。

いまかりに人生を一つのゲームとしてみると、人生の勝負は永い歳月を費やさなければわからない。いや人生を終えても勝負がわからないことも多い。

アミューズメント産業が嘉一の出現以後、急成長を遂げ、産業として確たる地盤を築き得たのは、多くの人々がゲームの中に人生の縮図を感じ、その小さな世界に自己の人生を投影させ、勝負にまつわる心理的なもつれの解消をはかってきたからではないか。その意味で娯楽産業はカタルシスの文化産業である。

昭和10年頃の伊勢丹屋上（豆汽車）

インベーダーを頂点にしたテレビゲームが、あれほどもてはやされたのもそういった要因、ニーズに支えられてのことである。

だからポーカーゲームなどのギャンブルマシンとは機能や目的を異にする。細分化された関心や局部的に興味をみたすだけでは〈娯楽〉とはいえない。全人間的興味にこたえるのが娯楽産業であり、その使命であろう。

しかしゲームが技と運をからみ合わせて成立しているがゆえに、賭ごととの接点、境界は極めてあいまいである。明確にいえることは、技より運を重視すれば、あらゆるゲームは賭に近づいていくということ。

嘉一がパチンコから『玉遊び菓子自動販売機』を考案したのも、ゲームと賭ごととの接点を明確に意識した上でのことであった。

「賭だけでは駄目、ゲームだけでも駄目という警察の見解に応えるのにずいぶん苦労しました」という嘉一の言葉を、業界人はいま一度かみしめる必要があるのではないか。

ともあれ、自由に人間らしく生きたい——という人間の欲求を投影しているのが娯楽産業である。

戦争は〝人間らしく〟はおろか、その生命まで奪ってしまう行為だ。娯楽の概念と相対立するものである。

しかしゲーム（娯楽）そのものは、それぞれの時代と社会をはっきりと反映している。刹那的に生きることを強いられる時代には、人は享楽的なゲームを求める。

その意味でパチンコのフィーバーや、ギャンブルマシンがもてはやされる現代は悪い時代といえるのではないだろうか。

昭和十六年五月、わが国初の遊戯機産業の組織『児童遊園地協会』が発足。遠藤嘉一はその副会長におさまった。もっともこれは警視庁保安課の要請で嘉一が組織化したもの。いわば形式的なものであった。

（文中、すべて敬称は略させていただいた。また本文に使用した資料、引用文献はまとめて完結時に表記するものである。

なお、本連載に関するご意見やご感想、当時の資料、証言などがありましたら、アミューズメント通信社編集部までご連絡ください）

来春単独主催で

米・AGMAが初の総合AMショー計画

米国のAM機メーカー団体であるAGMA（アミューズメント・ゲーム・マニュファクチュアラーズ・アソシエーション、本部バージニア州アレクサンドリア、ジョー・ロビンズ会長）は、来年の春、米国の主要都市でAGMA主催のAMショーを開くことを決定した。

これは首都ワシントンDCに近いAGMA本部で、五月十九日から二日間開かれた定時総会において決まったもの。全米単位のAMショーは、毎秋開かれるAMOA（オペレーター団体）、IAAPA（遊園地関係団体）の各ショーと、毎春開かれるAOEショー（業界誌「プレイメーター」が主催）などがあるが、AGMA主催のショーはこれまでなかった。AGMA自体は、米国にある主なTVゲームメーカーを会員としており、AGMAショーが実現すれば、当然ながらTVゲームの新作が勢揃いする価値あるショーとなるもようだ。

しかしながら、この総会ではAGMA主催のショーを来春（二月十五日から三月十五日までの間で）主要都市で開く──としか決まっていない。つまり確定的な開催期日や開催場所は未定である（決定次第この欄でも報じる予定）。

AGMAショーの趣旨や運営方針について、同協会のグレン・ブラズウェル専務は「これはAGMA会員だけのショーではなく、広く硬貨作動式AM機を網羅するショーとなる予定である。従って出展社はAGMA会員に限定しない。またこのショーはAGMAが一〇〇％単独で主催するものであり、そのために独自のマスター委員会を発足させた」としている。

この総会では役員の改選が行なわれ、執行部役員は次のとおりとなった。会長＝ジョー・ロビンズ＝再任、副会長＝ディック・サイモン（USビリヤード社）、会計＝グレン・シーデンフェルド（バリー社）。以上のほかゲイリー・スターン（スターン社）、ポール・モリアリティ（タイトー・アメリカ社）、マイク・ストロール（ウィリアムズ社）、フランク・フォグルマン（セガ・エレクトロニクス社）ロン・ジュディ（ニンテンドー・オブ・アメリカ社）、ボブ・ロイド（米データイースト社）が役員に選ばれた。

TVゲームコピー排除へ FBIの警告ステッカー

またこの総会では、AGMAがTVゲームの無断コピー排除を強力に進めてきたことが改めて確認され、とくに連邦警察局（FBI）との連けいで警告ステッカーをFBIが発行するに至ったことが大きな成果とされた。

FBI発行の警告ステッカーは、TVゲーム機などに貼付されるもので、そこには「警告、合衆国連邦法は、視聴覚著作物とTVゲームの無断複製ならびに頒布、展示に対して、厳しい民事／刑事の罰則を規定している。FBIは著作権侵害事件の告訴を受け捜査中である」とある。この警告ステッカーは、日本でも同様のものを作成したらどうか、というヒントになる（少なくともスロットマシン、ビンゴなどのギャンブル機に「健全なギャンブル機」あるいは「健全な娯楽機」であるとの表示シールを貼るという屈折した考え方より、FBI警告ステッカーの考え方のほうが、内容はともかく優れていると言える）。

ドンキーもアニメ化

9月からCBSネットで全米で放映決定

任天堂のTVゲーム機「ドンキーコング」シリーズのキャラクターが、米国の子ども向け番組のスターになることが、このほど明らかとなった。

これは、昨年九月から人気を集めながら放映の続いているアニメ番組「パックマン」同様、TVゲームから生まれたキャラクターが家庭のテレビに人気者として登場することを意味しており、大変喜ばしいニュースとなっている。

任天堂「ドンキーコング」は、全米ネットワークであるCBSテレビの土曜の朝の子ども向け番組「サタデー・スーパーケード」の中で、そのキャラクターが登場することに決まった。放映開始は九月十七日で、早くもそれに向けてのキャンペーン活動がテレビ局などを通じて始まっている。

同番組で「ドンキーコング」は、「パックマン」同様にアニメーションで毎週ストーリーを変えながら画面に登場することになる。これはルビー・スペアー製作によるもので、TVゲーム「ドンキーコング」からマリオ、ポーライン、そしてマリオの弟（？）ルイージが人物として、またころがり落ちるタルや、ぶら下っているツル草などの大道具、小道具もちゃんと出てくる。

米国で任天堂製品「ドンキーコング」「ドンキーコング・ジュニア」などはニンテンドー・オブ・アメリカ社（本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）から製造販売されているが、新製品「マリオ・ブラザーズ」の販促活動にもなるとして、この番組を積極的に応援している。また「ドンキーコング」は家庭用TVゲームでも、コレコ社の16ビット・コレコビジョンで昨年爆発的に流行しているが、このほどアタリ社の家庭用にも許諾されることになった。

「パックマン」だけでなく「ドンキーコング」もミッキーマウス並みのキャラクターになりつつある。これらはいずれも日本のメーカーが開発したTVゲームから生まれたものであり、日本のAM業界が誇っていいものである。

アタリ、ブッシュネル和解

ブッシュネル開発ゲームのCE化権はアタリへ

米国のアタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、レイモンド・カサール会長）は、同社創設者ノーラン・ブッシュネル氏らを相手どって先ほど訴訟手続きを開始していたが、五月二六日付で事実上和解したことを明らかにした。和解の主な内容は、ブッシュネル氏らが開発するTVゲーム機の家庭用への商品化権をアタリ社が得るというもの。アタリ社とその創設者との争いは、あっと言う間にケリがついたことになった。

ブッシュネル氏は一九七二年にアタリ社を設立し、七六年にワーナー・コミュニケーションズ・インク（WCI）社に売却したが、その売買契約に際し七年間はTVゲーム機の開発、製造などアタリ社と競合的業務を行なわないことを取り決めていた。ブッシュネル氏はアタリ社を七八年末に退職したが、それより少し前に取得していたピザ・タイム・シアター（PTT）の業務に専念し、最近ではPTTを拠点にパーソナル・ロボット開発メーカー、アンドロボット社やTVゲーム開発メーカー、センテ社（いずれもPTTの子会社）を発足させ、アタリ社との非競合契約期間の切れる今年十月一日以後、TVゲーム機の開発、製造を行なうと公言してきた。

現在ブッシュネル氏はPTTの会長兼CEO、その僚友ジョセフ・キーナン氏はPTTの社長である。アタリ社は最近のブッシュネル氏の言動は七六年の非競業契約に違反するものとして四月七日、PTTとブッシュネル、キーナン両氏らを相手どって訴訟手続きを開始した（本紙第213号既報）。

その後双方の話し合いが行なわれ、五月二十六日にアタリ社とPTTは「アタリ社は、ブッシュネル、キーナン両氏とPTT、センテ社が開発する業務用TVゲーム機を家庭用などコンシューマー・エレクトロニクス（CE）市場むけに商品化する権利を得た」と発表した。この商品化権は十月一日より発効するとしている。

この契約は、先ほどの訴訟手続きを解消する事実上の和解と考えられるもので、アタリ社はブッシュネル氏の予告どおりPTT、センテ社を通じてブッシュネル氏らが業務用TVゲーム機の開発、製造を十月一日から開始することを公然と認めたことになる。アタリ社からのニューズレリーズによると、この契約に関しカサール会長は「ブッシュネル氏が私たちのバックについてくれることに私たちは満足している。かれはTVゲームとCE分野では開発者として定評がある」と語り、ブッシュネル氏は「私は再びアタリ社といっしょに仕事をすることになる。両社による協業は双方にとってとほうもない可能性を与えることになるだろう」と語っている。

PTT 247店

フランスへも進出決定

一方、ピザ・タイム・シアター（本社カリフォルニア州サニーベイル、キーナン社長）ではこのほど、フランスのジャッキー・ボレル・インターナショナル（JBI）社と合併会社を発足させたことを明らかにした。

JBI社は米国以外のフードサービス会社としては五位にランクされている大手国際企業。PTTは、チャッキー・チーズの名でファミリー・レストランをフランチャイズ方式で展開してきており、今回の提携もフランチャイズをフランスへ拡げるためのもの。なおPTTによるチャッキー・チーズ・ファミリー・レストランは米国三十六州とカナダ、オーストラリア、そして香港に、合計二百四十七ヵ所も展開されているとされている。

クィンシー・ジョーンズが米国アタリ社を訪問

上の写真はこのほど米・アタリ社を訪れたアーチスト、クィンシー・ジョーンズら。左から右へエルダレン副社長、マーカス副社長、クィンシー・ジョーンズ、マイケル・ジャクソン、オズボーン副社長。

ヨーロッパAM通信

イタリアの産業不安克服する業界人たち

ヨーロッパ通信員　メアリー・オープンショー

イタリアは、硬貨作動式機械に関する限りヨーロッパでは最も重要な国のひとつです。この国の大手メーカーの多くは、人口密度の高い北部に本社を置いています。このあたりは熟練労働者が多くいるのに、失業問題が深刻なのです。そしてどこでもそうですが、失業問題は失業者と就労者との両方に大きな影響をもたらします。つまりイタリア北部には、全般的な不満感、「産業に対する不安」が大いにつのっているのです。労働組合は大変活発で、しばしばストライキが行なわれています。

このあいだイタリアへ行った際に、私はミラノの近くにある二つの会社を訪れました。この二社は、容易に倒産へと追いこまれない産業不安を克服する方法を見出してきたため、成功しています。この二社とも偶然ですが、ゲーム機の完成品を製造しているのではなく、ゲーム機製造に用いられる部品を専門的に製造しているのです。

by　Mary Openshaw

44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

キャベル社では

まず初めに訪れたのはキャベル(Cabel)社で、同社は自動機械業界ではTVゲーム機のモニター製造で知られています。同社は十年前に設立され、一般のテレビジョンの製造からスタートしました。しかしこの新会社は産業的に見て極めて困難な状況にすぐさま立ち至り、そのままでは継続できないことが明らかでした。そこで同社は、同社で働いている人たちが共同で所有するという共同会社に変えました。それは、利益はすべてキャベル社に再投資されるということを、主な条件にしていました。

その結果はとても良好です。キャベル社ではストライキはなく、実際どのような種類の労働問題もありません。週末の超過勤務は、この地区の一般の会社では、たとえ高率の手当を出してもまず不可能です。でもキャベル社の社員は、週末の労働になんら異議を唱えませんし、実際重要な注文をこなさねばならないときには、よく週末労働が行なわれます。同社で働いている人の八〇%は女性で、平均年齢は二十一から二十二歳、最年長者でも四十六歳です。みんなとても活発で熱意に満ちていて、実に個人的プライドを持って働いています。この方式は、現在まですでに七年間も実施されています。

キャベル社の製品の販売は、キャベル・エレクトロニック社によって行なわれていますが、この会社は共同会社ではなく、ルイギ・アルツフィ社長が所有する別会社です。今回この工場を案内してくれたのは、このアルツフィ氏でした。

TVモニターから

同社のTVモニターはとても厳しいテストを受け、梱包に際してもとても特殊で安全な方式が用いられています。モニターは、独自のサービス・マニュアルとともに合成樹脂〝シェル〟に収められるのです。同社では14、16、20インチのカラーモニター、9、12、15、17、20、24インチの白黒モニターをそれぞれ製造しています。

同社はTVモニターに加え、家庭用TVゲームのためのカセットも製造しています。もちろん産業として出現する可能性のあるどんな新技術にも興味はありますが、アルツフィ氏が言うには、あと二年ぐらいは本当に面白い発展はないだろうが、二年後にはレーザーシステムが開始されるだろう――とのことでした。

同氏は、自動機械業界への同社モニターの販売は順調だ、と語っています。英国のキャベル・エレクトロニックUK社は最近設立されたばかりですが、イタリアのキャベル・エレクトロニクス社は少数の株式しか所有していません。英国のこの会社はもちろん英国でキャベル社製品の販売を行なうためのものです。ヨーロッパのほとんどの国で、有力なディストリビューターが指定されているほか、オーストラリアへも輸出されています。

今年の末までに、キャベル社の工場は拡張されることになっており、その製造部門を共同所有している労働者たちは、間違いなくこれまでより一層いい待遇を得られ、またより以上熱心に働くことでしょう。これらは、普通労働者たちが不満を持ち、全般的に労働ならびに管理に対して難しい問題のある地域において行なわれているのです。

左上の写真はキャベル社工場の外観。下の写真はキャベル社にて(左から右へ)ルイギ・アルツフィ社長、そしてジーノ・ロータ氏

ブレンボテクニカ

この大変面白く、学ぶことの多い日に、私が訪れた二つ目の訪問先は、ブレンボテクニカ(Brembotecnica)社という名でよく知られている会社です。同社はある企業グループのひとつなのです。同社のジアンカルロ・チオーナ社長がとても親切に迎えてくれました。

チオーナ氏が語ってくれた話はとても興味深く、また珍しいものでした。かつて同氏は、さまざまな大会社の代理店として、コインメカニズムを含むあらゆる種類の部品を売買することに従事していました。そのとき同氏がぶつかった難問のひとつは、長さ単位が米国ではインチなのにヨーロッパではほとんどがメートルを用いている、ということでした。米国のメーカー部品では正しいサイズを言い当てるのが難しかったのです。

そこでチオーナ氏は、ヨーロッパ市場を念頭に入れてコインメカニズムの製造をするための会社を設立することを決心しました。しかし同氏はイタリアではどれほど産業状態が困難かということもよく知っていました。同氏が生産しようとしていた部品を作っていたある会社が、絶えない労働争議のためだけの理由で閉鎖するのを、同氏はすでに目にしてきました。そして同氏はこの問題に対する適切な解決策があるはずだと考えました。

同氏は、一社だけ設立する代わりに、四つの会社を設立しました。同氏は、大規模な会社なら労働争議を免れないだろうけれど、小さな会社ならちがった雰囲気ができ個人的な触れ合いができるだろう――と確信していたからです。チオーナ氏が設立した会社のひとつがブレンボテクニカ社であり、この名前でこの企業グループ全体が国際的に知られているわけです。従って、今回私が訪れたときに開催されていたミラノフェアのような見本市には、ブレンボテクニカ社の名で出展が行なわれています。

ブレンボテクニカ社は実際のところ、組立て部品を扱っているだけです。同グループのブレンボマチック社は周辺部品全部を、アダプト・エレクトリック社は配線とPCボードを扱っており、コメステロ社はこれら全般の販売営業を行なう会社です。

写真はブレンボテクニカ社にて。右の写真は同社のジアンカルロ・チオーナ社長。下は同社の工場の外観

仲間意識がカギ

最も独特な製品というのはAMゲーム機や自動販売機用のコインアクセプターとチェッカーです。ごく最近、電子チェッカーの生産が開始されました。ジュークボックス、子ども用乗物機などに使われる特殊なアクセプターも製造されています。

生産量の六五%は主に欧州共同体(EC)市場に出荷されています。有名なヨーロッパのメーカーの多数が、ブレンボテクニカ社の顧客であり、欧州各国の有力なディストリビューター会社が扱ってくれています。ブレンボテクニカ社は、イタリアの二つのショーはもちろんのこと、英国、西ドイツ、フランスで開かれる自動機械ショーにも出展しています。注文を受ける営業所では、イタリア語のほか英語、フランス語、ドイツ語で商談が行なわれます。

同社グループで働いている人の数はおよそ七十人ですが、労働争議はまったくありません。チオーナ氏は四つの会社の各社に一人ずつパートナーを持っています。実に慎重に選ばれたパートナーたちは、各社について全責任を負わされています。

(21めん上段に続く)

ヨーロッパAM通信

しかしチオーナ氏は、従業員ひとりひとりについてよく知っており、個人的にも、仕事や家庭などすべてに関していつでも相談相手となり援助できるとされています。このグループ全体がこれほどうまくいっているのは、この大変特別な個人的なリレーションシップのおかげなのです。もしこれが一つの大きな会社なら、これほど価値ある個人的な触れ合いはなかったろうし、成功を収めさせようとしない困難さにつきまとわれたことでしょう。

ブレンボテクニカ社は大変積極的な姿勢を持つ企業で、常に新しいアイデアや新技術に目を注いでいます。チオーナ社長は、この産業のあらゆる分野において、新しいアイデアを求める大きな需要というものを、非常に意識しています。

同氏は、この企業内部で開発されてきた興味深いアイデアをいくつか語ってくれました。そのひとつは硬貨作動式、キャッシュボックスつきのメカニズムで、ヨーロッパに数多くあるキャンプ場でホットシャワーや湯を出したりする装置です。もうひとつも同系統のもので、テニスコートで一定のプレイタイムを測る(そして支払いを受ける)ものです。

ブレンボテクニカ社における個人的な触れあいは、従業員とのそれにとどまるものではありません。つまり企業と顧客の間にも可能な限りの触れあいがあるのです。そしてこれもまた、極めて重要な点なのです。

Mary Openshaw

謹　告

平素は格別のお引き立て賜り、厚くお礼申し上げます。

このたび弊社が発売いたしますビデオゲーム「ジッピーレース」は弊社が独自に開発したオリジナル製品です。

従って、弊社に無断でこれを模倣し、又は類似するゲーム機を製造・販売し、又は設置・使用する等の行為は商標法・著作権法・工業所有権法および不正競争防止法に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになりますので、これらの行為のないよう謹告申し上げます。

なお本製品につきましては、㈱新日本企画様に製造のご協力を頂き、弊社よりオリジナル証紙を各々貼付し、お客様に供給致します。

従いましては、業界の秩序の維持とオリジナル品ご購入のお客様を守るためにも模倣品の製造業者及び販売業者等に対しましては、刑事・民事の両面から、その責任を追及して行く所存です。

当業界の健全な発展のため、皆様方のご理解とご協力をお願い申し上げます。

昭和五十八年五月

大阪府松原市西大塚一丁目二の二十九
アイレム株式会社
代表取締役社長　高嶋　哲

話題のマシン

敵を下からパンチ、そしてケリ落とす
2人用は同時に
任天堂の「マリオ・ブラザーズ」

敵をパンチで倒してからけり落とすという内容のTVゲーム機「マリオブラザーズ」が、任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）から六月二十一日発売となる。

これは二人用の場合に二人がヨコに並んで同時にプレイできることが特徴。一人用の場合は"マリオ"を、二人用の場合はもう一人が"ルイージ"をそれぞれレバーとボタンで操作する。画面は四段の階層状で、全部で二十八パターンまである。

敵は上部左右から次々と現われては下部左右のパイプの中へ入っていく。その途中で敵のいるフロアの下からボタンでパンチすると敵は暫時ダウン。敵が再び起き上がる前に、ジャンプしてそのフロアに上り敵をけり落とす。ランダムに飛んでくるファイアボールとグリーンボールに当たればアウトだが、これは下部からのパンチで消せる。下部中央のパワーフロアをパンチすれば画面内フロア上にいる敵が全部ダウン（三回だけ使用可）。敵一匹やっつけるごとに転がってくるコインを取れば得点。敵が全滅すると一パターンクリア。数パターンごとにコインのみ取るボーナスゲームがある。

敵はカメ、カニ（二回パンチでダウン）、ハエ、氷、つららの順で出現。

定価はテーブル18インチ型五十万円、アップライト型五十八万円。

マリオブラザーズ（テーブル型）とその画面

マリオブラザーズ

4場面で少年が活躍して
文字の壺集める
サン電子／岐阜特機の「アラビアン」

古代ペルシャを舞台にしたTVゲーム機「アラビアン」が、岐阜特機㈱（本社岐阜市、真鍋功社長）から六月二十一日発売となる。

これはサン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）開発によるもので、八方向レバーとキックボタンで少年を操作しつぼを集めていくゲーム。全部で四パターンある。

つぼにはARABIANの文字のいずれかがついており、その順番に取っていくと高得点。途中邪魔をするカラスや魔人に触れるとアウトだが、キックボタンでやっつけることができる。青い子ガラスはやっつけても、すぐ上空の親ガラスが子を生むのでその数は変わらない。つぼを全部取ると一パターンクリア。次のパターンへは本のページをめくるようにして移行する。第一パターンは帆船上でマストや船底につぼがある。第二パターンは迷路状の地下洞で、つる草などを使っての移動もできる。次は城壁場面で空飛ぶじゅうたんに飛び移っていく。最終場面は城の中で姫のいるところまでたどり着く。少年が三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人が追加される。

定価はテーブル20インチ型四十三万円、基板OP価格十一万八千円。

アラビアン

卵、ヒヨコ、ニワトリ……
卵は舌を出し口へ
ジャレコから「カメレオン」

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）からTVゲーム機「カメレオン」が、六月二十日発売となる。

これは四方向レバーでカメレオンを操作し、ボタンで舌を伸ばしてニワトリの卵を食べていくゲーム。画面は迷路状になっており全部で四パターンある。

第一と第二パターンは木を、第三と第四パターンは鉄骨をそれぞれ組合わせた場面。途中でニワトリ、ヒヨコ、怪鳥が落とすボールが邪魔をするが、舌、爆弾、スプリングなどでやっつけることができる。爆弾は画面内に数個あり、舌でつつくと転がり落ちて当たると爆発。スプリングは木や鉄骨の一部にあり、上に乗るとその部分が落下し下にいる敵をつぶす。通り抜け可能なワープ通路もある。なお卵は時間がたつとニワトリになるので注意。卵を全部食べ敵を全滅さすと一パターン終了。カメレオン三匹アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一匹追加。

定価はテーブル18インチ型四十八万円、ポニー型五十一万円。基板（六月二十五日発売）OP価格十一万八千円。

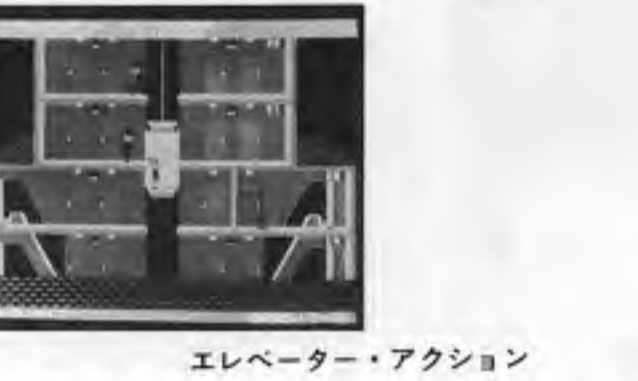
カメレオン

話題のマシン

リフト、エスカレーターを上手に使う
産業スパイ活躍
タイトーの「エレベーターアクション」

スパイをテーマとしたTVゲーム機「エレベーター・アクション」が、㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）から六月下旬発売となる。

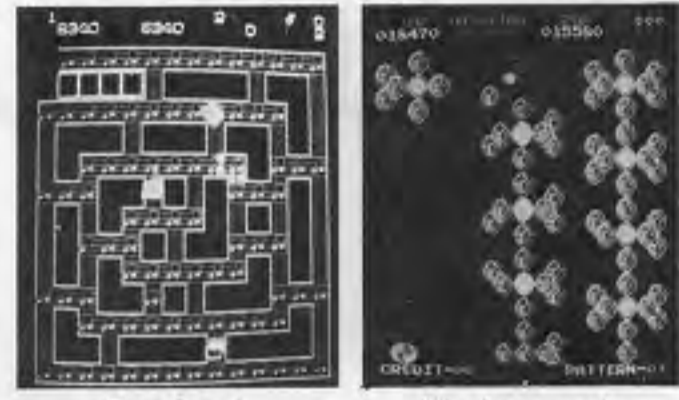
これはスパイがあるビルに侵入しエレベーターやエスカレーターを使って各階に移動し、機密書類を盗み出すゲーム。画面はビル内部の階層状で全部で四パターンある。四方向レバーと二つのボタン（発射とジャンプ）を操作する。

スパイは三十階のビルの屋上から侵入し、各階に数カ所ある赤いドアを開いて機密書類を盗んでいく。途中で敵がピストルを持って待ち伏せているので、発射ボタンでやっつけたり、ジャンプボタンでキックして倒す。またランプを撃ち落として敵に当てて倒すと高得点。停電中に敵をやっつけても高得点となる。エレベーターはランダムに動いているが、乗るとレバー操作で動かせる。エレベーターの屋根に乗った時はコントロールがきかないので注意。エスカレーターはその前にある枠の上に立つと、レバー操作で上（または下）へ移動できる。機密書類を一つ取るごとに得点となり、全部取ると地下に用意された車で逃走、一パターン終了となる。スパイ三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加される。

テーブル18インチ型で定価未定。

エレベーター・アクション

デコDCシリーズの新ゲーム
ラッパッパ
音符とぶ グラップ落とし「グレイプロップ」

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）からDCシステムのTVゲームカセット「ラッパッパ」が五月下旬、同「グレイプロップ」が六月中旬発売となった。

まず「ラッパッパ」は音楽をテーマとした迷路ゲームで、四方向レバーとボタン（透明になる）でラッパを操作し、五線譜上の音符を吹き飛ばしていくもの。

ラッパを音符に当てると、音符はそのまま一直線に吹き飛ばされていく。途中でギターやヘッドホン、シンバル、トライアングル、ピアノなどの敵がラッパを襲ってくる。それらに触れるとアウトだが、透明になって敵をすり抜けたり、音符をぶつけて敵をやっつけたりするなどのテクニックを駆使できる。また休符を取ると敵が一時的にト音記号に変わってしまい止まるので、その時にト音記号を取る（連続して取ると高得点）。音符を全部吹き飛ばしてしまうと一パターンクリア。パターンを追うごとに迷路の形が変化し、ゲーム内容が難しくなっていく。ラッパが三回アウトでゲーム終了だが、画面に現われる違った形のラッパを取ればラッパが一つ追加される。テープ単価四万三千円。

次に「グレイプロップ」だが、これは"ブロックゲーム"の要素を立体的に採用したもので、八方向レバーとボタン二つでボールを操作し、いろんな形の"グラップ"を落としていくゲーム。

グラップには丸や三角四角の形で色もそれぞれ異なるものがあり、それが数個鎖につながって一つの房になったものが連なり、画面上部からどんどん下りてくる。ボールから自動的に発射された弾がグラップに当たると、グラップが落ちて得点。弾はそのまま一定角度で反射し他のグラップも落としながらボールに戻ってくる。そしてすぐにまた発射される（その角度は青ボタンで変更可能）。落下してくる核やグラップに当たるとアウト。危険な時赤ボタンで全体を上方へ戻せる。一定時間で次のパターンへ進む（全部で八パターン）一定得点以上でボールが一個追加される。

テープ単価四万三千円。

ラッパッパ　グレイプロップ

真砂から定置型「スペリオン」
TV機付乗物機

TVゲーム付きの定置型乗物機「スペリオン」が、真砂工業㈱（本社東京、真砂幸男社長）から発売となっている。

これは宇宙船の乗物機に乗り、ローリングとピッチングの動きを楽しみながらTVゲームプレイをするもので、作動時間（二分間まで切替可能）中ゲームができる。ゲームはレバーとボタン操作による宇宙戦争を内容としたもの（㈱エポック社開発の家庭用ゲームを採用）で、アウトになっても乗物機の作動中はゲームが継続できる。14インチカラーモニターを採用。定員は二人。

定価五十九万八千円。

スペリオン

総目録

本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげる時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。またこの総目録作成に当たり全品目を再度チェックするなど点検を進めました。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸その他アーケードゲーム機、❹メダルゲーム機、❺乗物機、❻その他に分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。

キューバート(アップライト)
米国ゴットリーブ社から許諾を得たコナミを通じてセガ社からアップライトで発売。X字方向レバーのみを使用するゲーム。再生品で47万円。【セガ社】No.207

キューバート
米国ゴットリーブ社による製造許諾品。ピラミッド状に積まれたキューブの色を変えていく。コナミからは基板販売のみで定価15万９千円。【コナミ】No.207

ストライカー
米国ゴットリーブ社製フリッパー。サッカーをテーマとしたものでプレイフィールドがそのままサッカーコートになっている。定価96万円。【タイトー】No.207

ロックンロープ
階層状になった岩場にロープを張り、ぶらさがって渡って行くというゲーム。八方向レバーと２つのボタンを操作する。定価20㌅型52万円。【コナミ】No.209

ティップタップ
ハンターがジャングルの中へゴリラを追って行くもの。斜め上から見た立体的画面になっている。特製キャビネット採用で定価18㌅型56万円。【セガ社】No.208

雀豪
３人麻雀を内容としたゲーム機。１プレイヤー対２コンピューターで対局するもので、持ち点数によりゲーム終了となる。定価18㌅型45万円。【日本物産】No.208

ファニーマウス
迷路状の画面の中を、ネズミがネコやヘビの追撃を避けながら食べ物を巣に持ち帰るというゲーム。基板販売のみで定価９万８千円。【中央リース】No.208

スケーター
ローラースケートをテーマとしたゲームで、レバーとボタンでピエロを操作し、障害物をまたいで滑るもの。テープ単価４万３千円。【データイースト】No.208

カージャンボリー
車同士の激突をテーマとしたゲーム。自動車を操作して他の車にぶつけて、やっつけるもの。基板販売のみで12万５千円。【大森電気】No.207

アストロンベルト(コックピット)
操縦桿でスペースシップを操作し、13場面の宇宙空間がランダムに移り変る。振動式オーディオチェアが臨場感を盛り上げる。定価125万円。【セガ社】No.210

アストロンベルト
レーザーディスクを採用した宇宙戦争ゲームで、鮮明な画質、ランダムアクセス機能による瞬時の場面展開が特徴。定価 108万円。【セガ社】No.210

バンバンカー
車を走らせ迷路状のコースにある風船を割っていくというＴＶゲーム機。基板販売のみで定価８万８千円。【サンリツ電気】No.210

プロボウリング
女子ボウラーをレバーとボタンで操作しボウリングをするもの。リアルな画面でテクニックを駆使できる。テープ単価４万３千円。【データイースト】No.210

マウサー
ネズミ捕りの上手なネコを主人公としたＴＶゲーム機。階層状の画面が５パターンある。定価20㌅型42万円。【ユニバーサルプレイランド】No.209

スーパーライダー
ライダーの乗ったオートバイを４方向レバーで操作し、障害物をジャンプボタンで避けながら走行していくゲーム。定価18㌅型52万円。【タイトー】No.209

ロック・クライミング
クライマーにみたてたボールを水鉄砲の水圧で傾斜した岩場を山頂まで登らせていくもの。最終の穴にボールが入ると得点となる。定価78万円。【明昌】No.207

チャンピオン・ベースボール
４方向レバーとボタン３つで操作する本格的な野球ゲーム。バント、盗塁などのテクニックが駆使できる。定価18㌅型48万円。【アルファ電子／セガ社】

ガズラー（ラバタイプ）
同社「スイマー」に取り付けて「ガズラー」に変更できるサブ基板も発売している。定価18㌅型42万円、サブ基板３万９千８百円。【テーカン】No.211

ガズラー(テーブル)
消防士ガズラーが迷路状の画面の中を敵を避けながら火ダネを消していくゲーム。全部で32パターンもある。定価18㌅型35万５千円。【テーカン】No.211

ミスター・ジャン
ミスター・ジャンをレバーで操作し、ランダムに並んだ迷路状の牌を運んで麻雀の役を完成させるもの。基板販売のみで定価９万３千円。【キワコ】No.210

ミンキーモンキー
画面に出る指示に従って、サルのマイナーボーイを操作して、フルーツを移動させるゲーム。基板販売のみで定価９万８千円。【ローラートロン】No.210

話題のマシン

（第207号～第211号）

サイクリングレース300ｍ
体力作りに役立つ自転車ゲームで、300ｍの走破タイムを競う。コースは平地と山岳の２種類から選択できる。定価75万円。【タイトー】No.211

ダブルチャンス
４人用クレーン機で、１ゲームで２度挑戦できる。上から見ると花の形をしたキャビネットで子ども用に低く設計されている。定価84万円。【タイトー】No.211

おあずけワンチャン
レバー操作で犬をジャンプさせ、坊やの持つビスケットと同じ高さになりうまく食いつくと得点になる。高得点で景品が出される。定価40万円。【宝化学】No.208

スペースステーション
宇宙ステーションに乗り宇宙旅行の気分を味わう定置型乗物機。中央にある塔の周りを斜めに回転する。定員は３人。定価93万円。【加藤鈑金】No.207

スクーター
赤と黄色の２台のスクーターが同時に作動する定置型乗物機。前進と後進をしながら上下運動を繰り返す。パラソル付き。定価60万円。【加藤鈑金】No.207

ニューマジックルーレット83
４人用のルーレットゲーム機で「ニューマジックルーレット」に改良の加えられたもの。操作部分が分解でき楽に移動できる。定価156万円。【タイトー】No.207

ミステリーホールズ
３人用のマネープッシャー型のメダルゲーム機。壁面を伝って落ちるメダルが下部のＵＦＯの中を通るとメダルが払出される。定価79万円。【タイトー】No.207

ゴリッパ
㈱昭和遊園との共同開発によるプライズマシン。５つのボタン中ハズレを避けて押すと、ご立派という声とともに景品が出る。定価74万円。【ホープ】No.211

ワンダーホイール
観覧車を採り入れたゲーム機。キャビネットの中央部でゆっくりと観覧車が回っており、そのゴンドラの中に玉を入れる。定価45万円。【こまや】No.211

スカイバルーン・上昇式
同機・回転式の動きに加えて上昇と下降のストローク運動をするもので、空を飛行する感じが楽しめる。定員２名。定価88万円。【タスコ】No.209

スカイバルーン・回転式
気球をテーマとした定置型乗物機。同社ニューマチックシリーズ第一弾で、カラフルな気球がローリングしながら回転する。定価78万円。【タスコ】No.209

あしか君
ブルーのアシカをテーマとしたもの。動きは同社「ロボット木馬」と同じで、機械が２部門に分けられ組立、移動が簡単。定価84万円。【信水貿易】No.209

ロボット木馬
同社わんぱくロデオシリーズの定置型乗物機。ピッチングとローリングの上下動を繰り返しながらゆっくりと回転する。定価84万円。【信水貿易】No.209

ヘルメットカー
野球のヘルメットをデザイン化したバッテリーカー。赤、青、黄の３種類あり、作動中にメロディーが流れる。定価36万円。【朝日エンジニアリング】No.208

リリーフカー
同社スポーツシリーズのバッテリーカー。後楽園球場のリリーフカーをモデルにしたもので、２人乗り。定価46万円。【朝日エンジニアリング】No.208

アストロクラフト
西洋占星学による占い機で同機従来のものを小型化したもの。相性、仕事、金銭などを占える。専用スタンド、化粧パネル付き。定価45万円。【アイレム】No.209

リトルインディアン
インディアンの子どもといかだ乗りをするのがテーマの定置型乗物機。左右のローリングを行ない、６曲のメロディー付き。定価62万円。【ホープ】No.211

ファミリーわんちゃん
犬の親子が追いかけっこをするように回転する定置型乗物機。一度に大人１人、子ども３人が乗れ、ファミリーで楽しめる。定価85万円。【東洋娯楽機】No.211

ハローキティマイバルーン
人気キャラクター“キティちゃん”を採用した定置型乗物機で、左右のローリングを繰り返す。㈱サンリオから許諾を得ている。定価58万円。【ナムコ】No.210

クラシックカー
米国のクラシックカーのモデルを採用した定置型乗物機で、木製の車輪スパーク、革のベルトなど豪華な外装になっている。定価70万円。【加藤鈑金】No.210

ふくろうの親子
親子のフクロウをモチーフにしたメルヘン調の定置型乗物機。左右のローリングをしながら前後運動をする。子ども２人乗り。定価58万円。【ホープ】No.210

まるちかめらあいず
MULTI CAMERA EYES
No.18

当世風徒然草

黒い夜
白い雪
風が吹く…………
だれも立って居られぬ
ほどに

――ブローク――

オーウェルの生涯は絶え間ない反抗の連続であった。一九八四年にはそうなるであろうと予想された人間性の状況への反抗、少年時代から彼を悩ませていた肺病への反抗、そのような反抗の最後に彼はサナトリウムにはいることを拒んで、ジュラ島の荒野へと赴き、『一九八四年』の狂暴な未来図を描いた。とT・R・ファイヴェルは説明しているのだが、その『一九八四年』もつい指呼の間に近づいてきた。

戦後間もなく吉田健一訳で『一九八四年』をみた頃にはまだまだ遠い先のことであると、戦後の明るい廃墟を残す馬鹿に風通しのよい街並で佇みながらそれでも戦後の明るさの先には朝鮮動乱以前といえどもそのさきゆきについてはやはり一沫の不安は常につき纏ってはいたのだけれども、風景は何も壊れてしまったせいせいとした明るいものであった。

あれは今にして思えば試験管の中の明るさであったようだ。G・H・Qは日本という舞台で大は原爆から小はD・D・Tまでいろいろな試験薬を混合させ化合させ種種の実験を試みた、試験管の色は鮮やかに速やかに変化し、七色が回転を速くした時には白色に輝き希望を膨ませ、とどのつまりは一応黒色に落着き、人人はやはりこんなものだったのかと納得することを強いられた。が、不安を孕みつつも一九八四年はまだまだ遠かった。

押されながら歩き、前へ進もうとしても、前は多くの人で鎖されていて容易に身動きのできない状態にもまれていては一瞬先のことさへ却却目途はつかない。

今度はまた何時逢はう
雷、稲妻、それとも雨
の中か？
あのどさくさがすんだ
時
戦の勝負がついた時
それは日の入り前にな
るだろう
場所はどこ？
荒蕪地の上

――マクベス――
横山有策訳

実感としてはこういう感じでその当時の『一九八四年』はあった。

到底無事に『家』が存在している場所に辿りつける感じで『一九八四年』は存在してはいなかった。安全な港のような波風がたたない陽当りのいい処としては『一九八四年』は想定し難かった。

さて、今、一九八三年になってみると、どうやら『家』は一九八四年にも存在しているようではあるが、可成土台からぐらつきがきている『家』のようだ。

鹿野政直が《戦前・家の思想》でふれているように、家と家族をめぐる私たちの意識は、実態が空疎であればあるほど、擬制のうちに安心と充足を求めるというカラクリに陥りやすい。近代日本では、そこに国家が介入してきて、家を戦略的な核心にすえて、国民意識の統合がはかられる。が、それにも自ずから限度がある。

「家」の思想の基調は「父権」の確立を目途とする方向から、「母性」の信仰を機軸とする方向へと転回した。

戦後的状況いいかえれば成熟した資本主義体制のもとで、聖化された母のイメージは一層強化されてきている。

まず第一に、サラリーマン層＝新中間層がふえた。その多くは、勤務時間プラスのびてくる通勤時間によって、物理的に「会社人間」となることを余儀なくされているばかりでなく、脱落者となることへの潜在的な恐怖から、心理上も「会社人間」たるべく運命づけられ、それを誇りに思うべく習性づけられてもいるのだ。「会社人間」にとって、家庭は勤務と勤務をつなぐ束の間の休息の場にすぎず、そこにおける幼児化（＝〔一面における〕ワンマン化）こそカタルシスをもたらすものとして最良の休息となる。〝疎外〟の関係に生きる人間は、おのれにかかわる他者（もっとも身近な人間が、ふつうその対象となる）を手段化することによって、つまり〝疎外〟の位置におくことによって、禁断症状にも似たかたちで安穏をむさぼるのである。「もうひとり大きな子供をかかえている」とは夫を形容する妻の常套句である。

資本主義は村をも席捲し、いわゆる一九六〇年代以降、夫の長期にわたる出稼ぎが恒常化する。かくして都市にも田舎にも、半ば以上置き去りにされた妻、つまり「会社ウイドウ」「出稼ぎウイドウ」が群がり生れて「家」は解体に瀕し、妻はごくわずかの期間を、「妻」としてすごしうるにすぎぬ。

第二に、資本主義の成熟にともなう高学歴社会の出現が、子供にたいする「母」の意識をつよめた。母は自己愛と子どもへの愛を混同して、子どもにつきまとって子供自身の闘いではなく、母親の闘いとして受験戦争にうち勝ち、輝かしい職業を獲得すべく邁進しており、知らず知らず子どもを自己実現のための媒体としてしまう。そして女性の主体的な存在が一見主体的に実は喪失されてゆく。

第三に、資本主義の成熟にともなう高齢化社会の到来は、妻を否応なく老人看護者へと追いこむ現今の家庭で妻＝主婦＝嫁は、夫シッター、子供シッター、老人シッターの三機能を兼ねることを余儀なくされる。

こうして「母性」は、国家によってあらゆる矛盾の投げすて場所として意図的に称揚され、男たちによって日常的些事を肩がわりしてくれる美徳として価値づけられる。しかも一般に、あらゆる面での荒廃が深まるだけに、その荒涼たる風景からの救済を求めて、人びと（＝わたくしたち）はつい「母性」へのあこがれをつよめがちである。

しかしこのような残酷な詐術がいつまで続くかは大きな問題である。

JULY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	機種名（メーカー名） MODEL(MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	チャンピオン・ベースボール（アルファ電子／セガ社） Champion Baseball (Alpha/Sega)	7.85
2	ゼビウス（ナムコ） Xevious (Namco)	7.04
3	バッグマン（スターン／タイトー） Bagman (Stern/Taito)	6.14
4	バーディーキング2（タイトー） Birdie King 2 (Taito)	5.87
5	マッピー（ナムコ） Mappy (Namco)	5.86
6	ギャラガ（ナムコ） Galaga (Namco)	5.77
7	麻雀教室（新日本企画） Mahjong Kyositsu* (SNK)	5.60
7	ジャイラス（コナミ） Gyruss (Konami)	5.60
9	雀豪（日本物産） Jangou* (Nichibutsu)	5.57
10	花あわせ（セタ企画） Hana Awase* (Seta)	5.33
11	ジャントツ（サンリツ） Jantotsu* (Sanritsu)	5.30
12	ペンゴ（セガ社） Pengo (Sega)	5.25
13	タイムパイロット（コナミ） Time Pilot (Konami)	5.18
14	T.T.マージャン（タイトー） T.T.Mahjong* (Taito)	5.16
15	ビデオハスラー（コナミ） Video Hustler (Konami)	5.00
16	将棋（アルファ電子） Shougi* (Alpha)	4.85
17	バイオアタック（タイトー） Bio-Attack (Taito)	4.66
17	スカイランサー（オルカ） Sky Lancer (Orca)	4.66
17	ミスター・ジャン（サンリツ） Mr.Jong* (Sanritsu)	4.66
20	ミスター・ドゥ（ユニバーサル） Mr. Do! (Universal)	4.60
21	フロントライン（タイトー） Front Line (Taito)	4.56
22	ストライクボウリング（タイトー） Strike Bowling (Taito)	4.50
22	ヤマト（セガ社） Yamato (Sega)	4.50
22	タックスキャン（セガ社） Tac Scan (Sega)	4.50
22	コイコイ（サンリツ） Koi Koi* (Sanritsu)	4.50

* The Traditional Japanease Games

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■テーブル型新製品 (NEW VIDEOS - TABLE TYPE)

	機種名（メーカー名） MODEL(MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	ジッピーレース（アイレム） Zippy Race (Irem)	6.50
2	イスパイアル（ジージーアイ） Espial (GGI)	6.44
3	スタージャッカー（セガ社） Star Jacker (Sega)	5.50
4	ハイウェイレース（タイトー） Highway Race (Taito)	4.71
5	ジャンプ・コースター（タイトー） Jump Coaster (Taito)	4.40

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

	機種名（メーカー名） MODEL(MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	アストロン・ベルト（セガ社） Astron Belt (Sega)	8.25
2	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	7.38
3	頭の体操（ユニエンター） Atama No Taisou (Unienter)	6.88
4	ズーム909（セガ社） Zoom 909 (Sega)	5.54
5	ターボ（セガ社） Turbo (Sega)	5.25
6	グランドチャンピオン（タイトー） Grand Champion (Taito)	4.83

■フリッパー (FLIPPERS)

	機種名（メーカー名） MODEL(MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	ローヤルフラッシュDX（ゴットリーブ） Royal Flash DX (Gottlieb)	9.00
2	アマゾンハント（ゴットリーブ） Amazon Hunt (Gottlieb)	8.00
3	スピリット（ゴットリーブ） Spirit (Gottlieb)	7.33
4	ボルケーノ（ゴットリーブ） Volcano (Gottlieb)	6.33
4	フライト2000（スターン） Flight 2000 (Stern)	6.33
6	ワーロック（ウィリアムス） Warlok (Williams)	5.66
7	ピンクパンサー（ゴットリーブ） Pink Panther (Gottlieb)	5.50
7	ストライカー（ゴットリーブ） Striker (Gottlieb)	5.50
7	デビルスディア（ゴットリーブ） Devil's Dare (Gottlieb)	5.50
10	エンブリオン（バリー） Embryon (Bally)	5.33

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ジョイプラザ21（京都・新京極）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー運営、ジャック&ベティ（東京・神田）、コロンボ（東京・有楽町）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス運営、ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ運営、ゲームファンタジア・シグマ（東京・渋谷）、ゲームファンタジア・イズミ（東京・新宿）、ゲームファンタジア・スーパーII（東京・池袋）＝㈱シグマ運営、アメニティパーク・リノ梅田店（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ運営、カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易運営、ワールドゲーム・ミリ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート運営、ゲームプラザ・シルビア（東京・新宿）＝㈱東京マルサン運営、プレイランド（東京・蒲田）＝㈱プレイランド運営、名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会運営、ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈱岡田商会運営。

JAMMA Decided To Co-sponsor Its Show With JAPEA

The Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) had originally intended to independently hold the JAMMA Show on September 28 – 29, at the Tokyo Ryutsu Center (TRC), Heiwajima, Tokyo. At a meeting of the board of directors held on May 27, however, JAMMA decided to hold the coming show in co-sponsorship with the Japan Amusement Park Equipment Association (JAPEA).

Up to 1980 the Amusement Machine Show had been sponsored by the Japan Amusement Trade Association (JAA). But, at the end of 1980 JAA split into JAMMA, JAPEA and the Nihon Amusement Operators Association (NAO). In the subsequent two years, these three associations co-sponsored the AM Show, with the '82 Show being the last to be co-sponsored by the three associations. In March 1982 NAO held its own trade show "NAO Amusement Expo". NAO also held its own this year. In the meantime, since last year, JAMMA confirmed through its board of directors that it would independently hold its own trade show. Suddenly, however, JAMMA changed this basis approach, and decided to hold its show in co-sponsorship with JAPEA – just four months prior to the show.

Commenting on this sudden decision, JAMMA said JAPEA that made strong requests to participate; JAPEA contended that it would break its promise with the Ministry of Construction if it did not hold an AM Show in the autumn. Not a small number of people are doubtful of this reason.

On May 27, Presupposing the co-sponsorship of JAMMA and JAPEA, the show committee members were determined – they consist of all JAMMA directors and auditors (14 persons) and two JAPEA vice chairmen, that is, 7 : 1. Thus, though JAPEA is a co-sponsor, the coming show will virtually be independently held by JAMMA. Co-sponsorship usually implies that co-sponsors are equal to each other. Thus, the current co-sponsorship will be somewhat irregular. It is at least certain that the show will not be called the "AM Show". Because, NAO is reportedly strongly opposed to the usage of the conventional name. Thus, the committee members are finding it difficulty to even settle on an adequate show name.

The secretariat of the show committee is the same as the JAMMA secretariat; the chairman is Masaya Nakamura, president of JAMMA and the vice-chairman is Akio Nakanishi, vice-president of JAMMA. They are expected to encounter difficult problems.

AMF Taito Pact For Bowling Center Bussiness

On May 27, it was announced that Taito Corporation of Tokyo (president, Michael Kogan) signed an extensive business agreement with AMF K.K. of Yokohama (president, Masumi Nishigata). According to it; from June 1 onwards, Taito will sell AMF bowling products, while Taito will also expand arcade game operations at bowling centers.

AMF K.K. is a subsidiary of AMF Incorporated of White Plains, N.Y., U.S.A., and has been engaged in selling the parent AMF's products in Japan. AMF is widely known as an international manufacturer of general industrial and leisure equipment. As far as bowling products are concerned, AMF has a large share of the market, along with Brunswick. In Japan, too, AMF has about 30% of the bowling product market.

The major elements in the current Taito-AMF K.K. tieup are as follows: (1) As a sales agent for AMF K.K., will sell AMF's new product "Magic Score" and other bowling products through nearly 100 Taito offices across Japan; (2) Since the sales prices of these products and equipment are high, Taito will employ a unique financing system for bowling center managers, such as in combination with arcade game operations; (3) Both companies cooperate with each other i) not merely in sales of bowling products and operations of arcade games equipment at bowling centers, ii) but also in joint development of new leisure centers, or similar establishments in the future.

Up to 1970 bowling centers expanded explosively, but thereafter slumped. For the last few years, however, the bowling center business has recovered and 1,320 centers (about 30,000 lanes) are currently in operation across Japan. These bowling centers also have arcade games which bowlers play while waiting for a lane, or when having a break. Taito, Japan's largest arcade game operator, conducts arcade game operations at more than 30% of Japanese bowling centers.

In the U.S., electronic systemization of bowling equipment is going on and "Magic Score", an automatic score recorder first developed by AMF, is very popular. So far in Japan, "Magic Score" has been installed in only 2 – 3% of all bowling centers, but plans are for it to be increasingly placed in such bowling centers. Taito is the largest operator in Japan and is one of the leading manufacturers and distributors and has a reputation for high sales volumes. The agreement in respect to Taito's past performance and market position implies that it intends to expand bowling center arcade game operation's. An expansion that is set to include all 1,320 bowling centers in Japan.

With the current tieup both AMF and Taito will benefit greatly, but they say that "this is only a step forward towards future development".

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

Editorial—

"Game Machine" Started "Best Hit Games 25"

From its June 1 issue, Game Machine began to carry the "Best Hit Games 25". This features had been strongly requested by many readers.

The "Best Hit Games 25" lists the best 25 coin-operated video games, (mainly table types) that are the most popular in domestic arcade game parlors, at a rating of "1 – 10": from both the operating income and popularity stand point. New products in the table type category were separately listed as "new videos – table type". Types other than table types, such as uprights, cock-pits, minis and rabas, are listed together as "upright/cock-pit videos". In Japan, at the present, flipper pinball is not as popular as in the past. But, they are always installed in larger arcades. Thus, they have been listed separately. Other arcade games are not included in the "Best Hit Games 25" column.

The "1 – 10" rating is based on each game center operator's evaluation of individual games. 10 for "powerhouse earnings", 9 for "excellent", 8 for "very good", 7 for "good", 6 for "decent", 5 for 'average", 4 for "below average", etc. The written votes were tallied up and determined by the actual number of times the specific game was rated. These ratings are calculated to two decimal points.

The "Best Hit Games 25" are based on an earnings-opinion poll of the operators of about 20 game centers located in major amusement districts across Japan. Game Machine plans to increase the number of such centers polled to 25 – 30 in the future. The current 20 locations are as follows: Amenity Park Reno Umeda–Osaka, Amenity Park Reno Sennichimae–Osaka, Carnival Plaza–Shinjuku Tokyo, Colombo–Yurakucho Tokyo, Game Fantasia Izumi–Shinjuku, Tokyo, Game Fantasia Sigma–Shibuya Tokyo, Rosa Gameland–Ikebukuro Tokyo, Gameplaza Silvia–Shinjuku Tokyo, Jack & Betty–Kanda Tokyo, Joy Plaza 21–Shinkyogoku Kyoto, Luna Park–Shinjuku Tokyo, Meitetsu Leijac–Nagoya, Monte Carlo–Kitaku Kyoto, Playcity Carrot Ichibangai–Shinjuku Tokyo, Playland–Kamata Tokyo, Segacenter New Hikari–Shinsaibashi Osaka, Sigma Super II–Ikebukuro Tokyo, Taito Special–Umeda Osaka, Video In Castle–Kokura Fukuoka, World Game Miri–Shinjuku Tokyo.

The "Best Hit Games 25" may be subject to changes in list-up format for improvement.

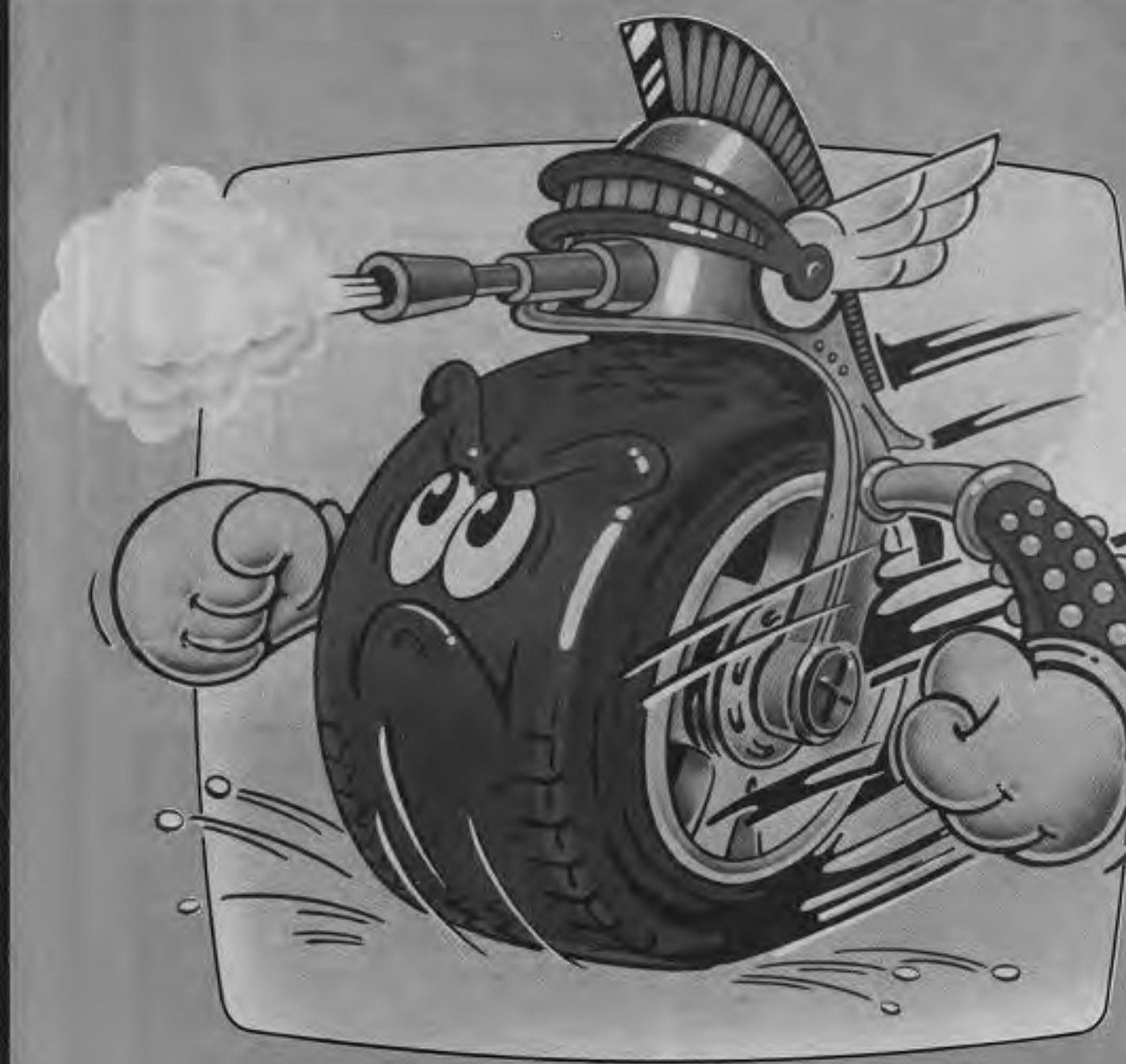
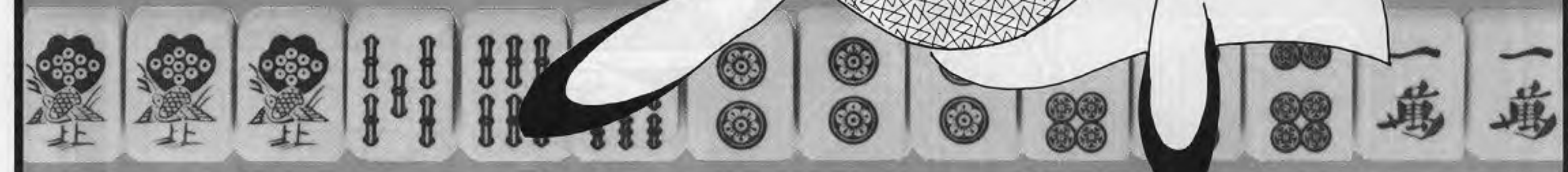
対局雀戦

ビシッと勝負!!…新発売

ボーナス・1人プレイ

- 1トップ ➡ 1クレジット
- 2トップ ➡ 2クレジット
- 役　満 ➡ 10クレジット

ボーナス・対局プレイ

- 2プレーヤー共に原点(9,000点)オーバー➡2クレジット
- 役満貫(ツモ又はコンピュータからのフリコミの場合)➡10クレジット

それッゆけ! 俺たちのロード。
パワーをつけて突っ走れ。

ラジカル ラジアル

RADICAL RADIAL

Nichibutsu
日本物産株式会社

本　社　大阪市北区天神橋1丁目12番9号 〒530
☎(06)353-5211(代) TELEX523-6891NCBCOLJ
東京日本物産(株) 東京都中央区日本橋堀留町1丁目5番12号
ヤシマ日本橋ビル 〒103 ☎(03)664-5271(代)

札幌営業所　札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1京王もなみマンション ☎(011)824-2571(代) 〒062
仙台営業所　仙台市本町2丁目14番21号 図南ビル1F ☎(0222)65-5571(代) 〒980
京都営業所　京都府久世郡御山町大字市田小字新珠城122-1 ☎(0774)44-6262(代) 〒613
奈良営業所　奈良市大宮町3丁目4番25号 やまとビル3F ☎(0742)33-6311(代) 〒630
広島営業所　広島市京橋町2丁目6番地 日物ビル ☎(082)264-4531(代) 〒730
(株)ニチブツ九州 福岡市博多区博多駅南4-4-17 新常盤ビル1F ☎(092)472-7221(代) 〒812

NICHIBUTSU U.S.A. CORP. NICHIBUTSU U.K.LTD.